Tot. 119

躁动2004——年度八卦新闻大搜查！

游戏机实用技术

WEEKLY ファミ通



2005年关注新作驾到！

赠 Gamehalo VCD
2张精美明信片
biohazard4海报

biohazard4
ADA登场，谁人能挡！

我们的家族
我的暑假系列又添新丁！

荒野兵器4
4位主角和新系统大公开！

光明力量NEO
SEGA经典以全新姿态重生！

罗马之影
铁拳5
梦幻之星 时代：2
新选组群狼传
鬼泣3
战神
龙珠Z 传说
造家大师2
新天魔界 另一个故事
三国志英杰传
三国志孔明传

勇者斗恶龙VIII
最强攻略＋研究堂堂登场
带你领略王道RPG的魅力

攻略透解

波斯王子武者之心
年度压轴动作大片
全机种制霸之攻略

潜龙谍影3 食蛇者
约束之地 利维艾拉
龙珠Z：武道会3
神鬼寓言
零·红蝶

游戏光环 Gamehalo
biohazard 4
王国之心 2
铁拳 5／机战GC
NDS PSP最新影像
忍者龙剑传达人演示

掌机市场胜者为王，焦点话题共同关注！

PSP vs NDS实机测评

2005.1 B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
02>
9 771008 060006

www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 SOUL

火星撞地球——NDS VS. PSP

从这一刻起，掌机游戏进入革命性新时代！



新时代的两台掌机都已经上市，经过对两台掌机的实际试用，我们制作了这篇以比较为主要形式的文章。

我们将在后面的篇幅中详细分析、比较两大革命性掌机的各方面性能，并在大部分项目上都给两台主机相应的星级评价，但两台主机并没有最终的综合评分，我们无法、也不能评出这两台主机的高低之分，因为两台主机所追求的理念不同。但我们希望通过各个单项的比较，以让大家对这两台主机有更深入的认识，了解哪台主机适合自己。

本文的评论及部分数据都是我们分别对两机主机进行实际的使用之后得出的结果。

评价：
最低为1星（★☆☆☆☆）
最高为5星（★★★★★）

主机实际大小



主机实际大小

3DM-SMV
www.plumbook.cn

硬件性能大对碰

画面处理能力

NDS ★★★☆☆

PSP ★★★★★

■NDS的画面处理能力基本上与N64主机接近（预计未来NDS将大量移植N64游戏）。首发游戏《超级马里奥64DS》就是一款移植游戏，其画面素质基本与N64版相当。而在讲究华丽画面的《银河战士PRIME：初猎》试玩版（美版NDS随机附送）中，我们发现，即使是在这个3寸的屏幕上，这款全3D游戏锯齿还是比较严重。但对于掌机来说，能够处理3D画面这本身就已经很让人惊喜了。

■根据官方的描述，PSP的画面处理水平是“整体大大超越PS，同时在部分性能上也超过了PS2”，也就是说PSP在多边形处理能力上虽然不及PS2，但却具有数个PS2所不具有的特效处理功能，例如之前公布的“曲面处理功能”。但从首发游戏上看，这些特点暂时还没有体现得很彻底，PSP画面效果介于PS以及PS2之间，但相信随着厂商对硬件驾驭能力的提高，今后游戏画面应该有很大的提升余地。此外由于PSP游戏采用大容量的光盘媒体UMD，因此游戏画面的华丽度可以摆脱容量的限制，从而彻底发挥PSP的画面处理能力。




▲两款《山脊赛车》游戏画面比较。（左为PSP版，右为NDS版）

重量

NDS ★★★☆☆

PSP ★★★☆☆

NDS主机重量为约275克（包括电池、触控笔）

PSP主机重量为约280克（包括电池）

不知是不是巧合还是有意为之，两台掌机的重量竟然不可思议的接近。不过两台主机都稍感觉有些重，与之相比，GBA SP约140克的重量只有它们的一半，简直就是“轻如鸿毛”。

大小

NDS ★★★☆☆

PSP ★★★★☆

NDS主机宽度：84.7毫米，长度：148.7毫米，厚度：28.9毫米（折叠时）

PSP主机宽度：74毫米，长度：170毫米，厚度：23毫米

两者都不算小，基本上都不适合放在一般的口袋中。PSP在长度上要比NDS多出约14.3%，但NDS在厚度上要比PSP多出约25.6%，同时NDS在宽度上也要比PSP多出14.5%。

主机握感/手感

NDS ★★★☆☆

PSP ★★★★★

■应该说如果不用触控笔及触控带，NDS的握起来的舒适度也还是蛮不错的，与GBA接近。但当需要用到触控笔及触控带时，就要打一些折扣了。拿触控笔时因为只能用一只手握主机（275克的重量），所以游戏一段时间后拿主机的手就会觉得有些累了。不过这还不算太大的问题，当你使用触控带操作时，就会发现戴上触控带的手握主机时比较难握到一个比较舒适的角度，在玩《银河战士PRIME：初猎》试玩版时，虽然也可以找到一个操作较为精确的握法，但其后果就是——用这种方法玩一段时间后，两只手的不同部位都感觉到很累。

利用触控设备后导致握感下降，这是目前NDS最大的问题之一。

此外NDS还有两点导致握起来的舒适感有一定程度的下降，不过这两点比较细微。一点是，NDS下方插GBA的插槽如果没有插上GBA卡，手指会摸到插槽的缺口，感觉不太舒服。另一点是，NDS主机是折叠式的，打开机盖再把主机握在手上时，主机就有相当一部分重量被分散到上部，这时握起来感觉就会有些失衡，感觉主机往外掉，但如果你将机盖合上，握在手中明显感觉握得更实在了。



▲NDS可以放在桌上玩。



▲机身背面中央处是下凹的。

但是值得注意的是，有相当多NDS游戏是可以放在桌上玩的！因为这些游戏只需要通过触摸屏就可以完成所有操作。而NDS主机底部也有四个小突起，这就是专用为了让NDS更稳地平放在桌面而设计的。对于这些只需要通过触摸屏来玩的游戏而言，你只要愿意放在桌上玩，而不是握在手里玩，那么NDS即使握感不好、机体过重，也就影响不大了。

■PSP握感非常舒适，因为机身采用了流线型造型，而且关键的是，机身背面中央处是下凹的，这样在握住PSP时，就会有握得比较紧的感觉，手也放得比较舒服。

此外PSP虽然重量和NDS相当，但一般玩PSP都是两手握住机身的，所以重量上反而感觉比NDS稍轻。此外PSP主机是带有光驱的，有人担心UMD光驱在转动时，是不是可以感觉到光驱的振动、PSP机身会不会发热。然而经过我们的实际测试，发现光驱转动时我们根本感觉不到机身的有什么振动的反应，而且机身也没有发热的情况。根据索尼官方的说法，由于光驱的转动以及电池的使用，机身会有稍微的发热。目前看来，这“稍微的发热”是已经轻微到难以感觉得出来了。（PSP的光驱在读盘时可以听到轻微的读盘声音。）

传统按键

NDS ★★★☆☆

PSP ★★★★☆

NDS的传统主按键包括方向键、A/B/X/Y键、L/R键，以及SELECT/START键，共9个键。按起来的基本上感觉良好，没有多大问题，但却有两个比较小的问题。

一个是方向键，在玩一些需要剧烈搓招的格斗游戏时，拇指经常会接触到方向键右边突起的分界边缘，略感觉不太舒服。第二点是A/B/X/Y这4个键都比GBA以及GBA SP的A/B键小了整整一大圈，由于小太多，所以按起来感觉不够爽。

PSP的传统按键包括方向键、△/○/×/□键、L/R键，以及SELECT/START键。和NDS一样也是9个键。其中方向键、△/○/×/□键按下去都非常“软”——就是将这几个按键往下按不需要花什么力气，轻轻一碰就按下去了，第一次接触PSP的玩家应该会有比较强烈的感觉。实际使用时，刚开始你可能会觉得有些不太适应，但很快就可以习惯了。



▲左为GBA SP按键，右为NDS按键（同比例）。



▲PSP的几个按键都是透明的，而且按起来很“软”。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特殊操作方式

NDS ★★★★★

PSP ★★★☆☆

■NDS的触摸屏是最具吸引力的卖点！也带给了人们的前所未有的游戏感受。在目前所发售的NDS游戏中，触摸屏共有3种应用方式。第一种是"所见即所得"式的，就是指哪打哪，《瓦里奥制造 摸摸乐》就是这种应用方式的代表作品，这是目前NDS游戏中应用最多的一种触摸屏使用方式。第二种就是"模拟摇杆"式，例如在《超级马里奥64DS》中，就可以利用触摸屏来模仿摇杆的功能，但感觉这种操作方式的操作感还无法达到摇杆的水平，甚至还不如直接用方向键操作来得直接。第三种就是"光标移动"式，在《银河战士PRIME：初猎》试玩版中可以体验到这种应用方式。《初猎》是一款主观视角射击游戏，而当你利用触控带在触摸屏上的滑动时，触控带滑动到哪里，上屏幕里枪的光标就会指到哪里，这样的操作感和在PC上用鼠标玩主观视角射击游戏一样精确、细腻，这种"得心应手"的感觉让人非常享受。有《初猎》开了先例，相信今后类似应用方式的其他游戏或是其他厂商推出的FPS游戏会很多。此外，在NDS目前已发售的一些游戏中，还应用到了NDS的内置麦克风，比如在《为你而死》中，有一个关卡要求你为女主人公做人工呼吸，这时你就必须对着麦克风吹气才能完成这一关，非常有新鲜感。而据任天堂的官方说法，未来在一些远程联机的游戏中，玩家将可以通过麦克风来进行语音聊天。


▲《银河战士 PRIME：初猎》的握法


▲PSP 滑杆特写

■PSP的特别之处就在于"滑杆"的加入，滑杆就是本文对PSP上的模拟操作杆的称法，因为玩家在使用PSP的模拟操作杆时，其实是按住杆面相对机身呈水平移动，因此这里将PSP的模拟操作杆形象地称之为滑杆。

滑杆的加入让索尼可以自豪地宣称他们把PS及PS2摇杆的操作感移植到了PSP上。而PSP滑杆的设计从技术角度讲比NDS的触摸屏更具有创新性，因为触摸屏技术已经诞生了很长一段时间，而滑杆的设计却是全新的。不过说到相应游戏所带来的感觉，当然还是NDS游戏更给人全新的感觉了。滑杆在操作感上基本与摇杆相同，不过毕竟一个是滑动，一个是摇，所以刚开始滑杆同样会让老PS玩家不太适应，必须经过一段适应期。

另外，PSP虽然没有内置麦克风，但也是有麦克风接口，但是不是也可以像NDS的麦克风那样被应用到游戏中还未明了。

屏幕

NDS ★★★☆☆

PSP ★★★★★

■NDS采用两块完全相同的液晶屏，两块屏幕都是3英寸大小，都带有背光，解析度为256×192，都能最多显示26万色。要说实际的显示面积，其实NDS两块液晶屏的显示面积总和大于PSP的单块4.3英寸显示屏的。

其实NDS的屏幕在掌机上来说，已经是相当漂亮的了，相较之GBA SP更是飞跃性的进步，尤其是以往经常用GBA或GBA SP玩游戏的玩家，在NDS上初次玩GBA游戏卡时，会情不自禁地感叹：好漂亮的颜色啊！但这里之所以只有3颗星评价，完完全全是现在是要和PSP比较，因为PSP屏幕实在是太好了……

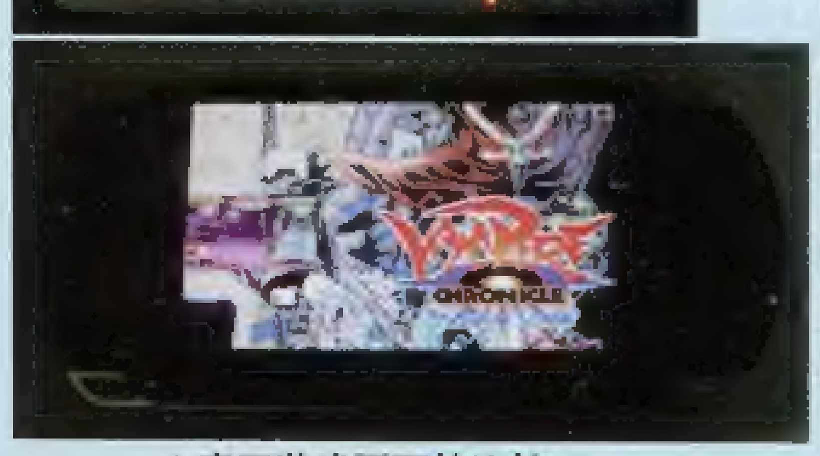


与PSP屏幕相比较，NDS屏幕视角就显得不够宽了，只要偏离一定的角度，NDS的屏幕就看不清画面了，尤其是当两个人一同欣赏NDS的画面时，就很难找到一个两个人都看得舒服的角度。此外，上下隔开两个屏幕的设计观看起来还是不够方便，实际使用时经常会有看不过来的感觉，如果两个屏幕能够连得更紧密一些的话，情况可能会有一定改观。

■PSP屏幕有4.3英寸大，采用16：9长宽比例，解析度为480×272，最多可显示1677万色。PSP具有当前掌上电子设备领域最强大的显示屏！此外，PSP液晶屏还具有视角超宽的优点，视角基本上达到120度以上，只要不是太过倾斜的角度，那么看PSP画面永远都是那么亮丽的。对于掌机来说，视角是很有意义的，因为掌机观看角度常常都会偏移。

在屏幕背光的控制方面，PSP要比NDS细得多，一般情况下按DISPLAY键可以选择3种亮度的背光，而在接驳AC电源时，还可以显示最大200cd/m²的最高亮度。SCE这么做方便了玩家根据需要设定灯光的亮度，最终达到延长电池使用时间的目的。NDS方面虽然没设置专门的控制灯光的按键，而且只能调是开还是关两种状态，但这是因为NDS在电池使用时间上很有保证，不需要通过设置灯光的亮度来省电。




▲实际游戏画面的比较

联机

NDS ★★★★★

PSP ★★★★★

■早在GBA时代，任天堂就非常重视联机功能，到了NDS，联机功能终于正式从有线进化为无线，而且联机的距离甚至长达100米以上。虽然按任天堂官方的说法，NDS的电波到达距离为10～30米，但在实际测试中，即使中途有墙壁，或是上下两楼之间的联机，NDS可以联机游戏的距离在50米以内都比较稳定。而如果两台主机之间没有什么障碍，那么最远的可联机游戏距离达到130米以上！

此外NDS部分游戏还支持一卡多人玩，例如《大合奏！乐队兄弟》就支持1卡8人玩，只要持卡一方发送游戏，另外7人就可以同时接收游戏！不过根据实际测试的结果，无卡的一方下载游戏时间有时候竟然要达到5分钟左右。倒是《超级马里奥64DS》的1卡多人玩只要1分半钟左右就可以进行游戏了。



▲NDS 部分游戏支持一卡多人玩。

根据任天堂所公布的，NDS无线通信功能采用的是以任天堂独有协议改进的IEEE802.11规格，除了可以支持NDS机与NDS机之间联机外，还可以通过热点来连接互联网，从而实现在全球范围内的联机，不过目前NDS还未有应用到互联网的游戏，但根据任天堂之前所透露的，未来有可能在NDS上制作可以在全球范围内联机的多人游戏，例如像《最终幻想XI》那样的MMORPG。

■PSP同样重视联机功能，12月12日首发的PSP游戏就全部对应无线联机功能！PSP可以支持的联机有多种方式，包括：一、对应工作标准IEEE802.11b规格的无线联机；二、对应PSP所具有的红外线接收装置的联机；三、通过PSP上的USB2.0端口与多种设备进行的有线联机，包括与PS2的联机以及与电脑的联机。



▲PSP 的无线联机功能有两种应用方法。

红外线的应用索尼目前似乎还没有公布具体的方法，不过在较远距离的无线联机方面，索尼公布的官方数据是可以达到10～30米范围内的联机。在PSP的主机菜单画面上可以选择两种应用方法，一种是PSP与PSP之间的联机（ad-hoc mode），PSP的这种联机方式和NDS一样最多可以支持16个人对战；另一种方式也和NDS一样可以通过热点联入（infrastructure mode）互联网。可以联入互联网都让NDS与PSP具有了更多的可能应用方向性，比如通过互联网来下载游戏的试玩版，或是下载游戏的新增要素、参与该游戏的全球范围内的网络排名等等。另外在PSP的主机菜单画面中，有一个"网络升级"的选项，选定该项后，就可以让PSP通过与互联网的联机，自动对PSP主机的软件进行升级。

www.plumbook.cn

专用游戏数据读取速度

NDS ★★★★★

PSP ★☆☆☆☆

■NDS采用的是卡片媒体，最大可以达到1Gb容量(相当于128MB容量)。虽然容量较受限制，但换来的却是宝贵的读取速度，NDS游戏无论是从开机到游戏，还是游戏的进行过程中，都完全不需要什么等待时间。

■能将光驱集成到这样一台已经具有很多功能的掌机当中已经很了不起了，但便携光驱还是有各种限制，如转得太快就比较费电。经过我们的实际测试，发现首发的PSP游戏中，讲究画面效果的游戏的读盘速度并不是让人满意，如《山脊赛车PSP》，从开机到出现Namco的LOGO用了16秒钟，而从选完车以及赛道之后进入比赛，需要读盘14秒，如果从比赛中退回到汽车及赛道选择画面，则读盘时间需要10秒。而在2D格斗游戏《恶魔战士 混沌时代》下，从主机菜单中选择UMD游戏选项后，再到游戏出现记忆管理画面，共需时约32秒，而选完人后再进入实际游画画面需时15秒。



▲《恶魔战士 混沌时代》读盘画面

主机菜单画面

NDS ★★★☆☆

PSP ★★★★★

■第一次接触会给人有些手忙脚乱的感觉，不知道那些突然跳出来的图标到底是什么用的。不过经过一段时间的熟悉后倒还好，但还是有一个缺点——不能返回主菜单画面，只要一进入主机的设定画面，就只能通过关机才能结束设定，而进入游戏后同样也不能够再回到主菜单画面，重新回到主菜单画面的方法只有一个，就是“关机，再开机”

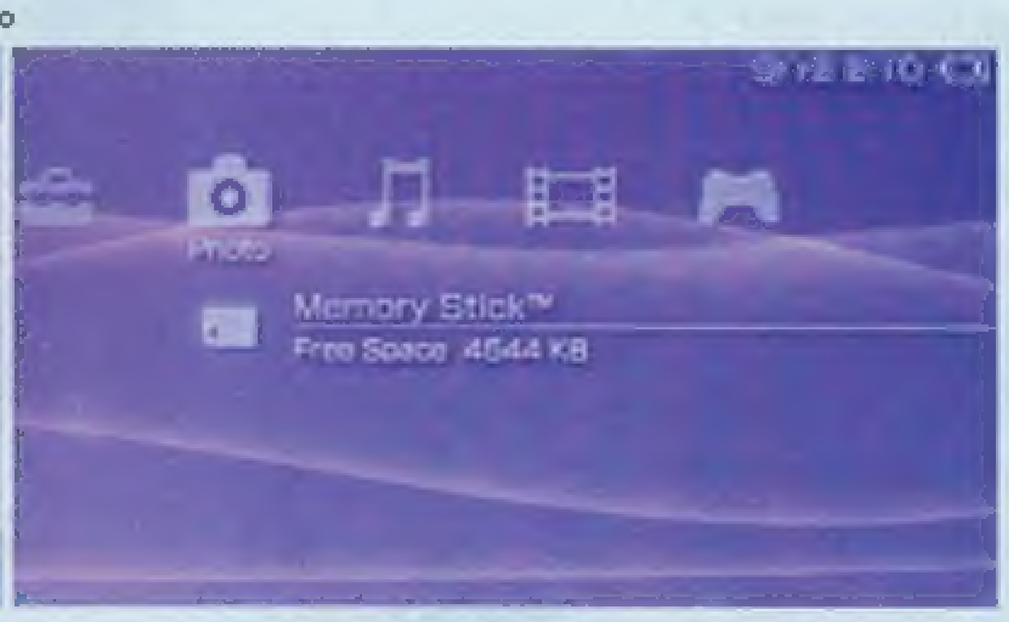
此外，NDS的主菜单对应日语、英语、德语、法语、西班牙语及意大利语共6种语言。

■PSP主菜单画面采用名为XMB（Cross Media Bar，交叉媒体条）的技术，虽然PSP所能够设置的项目比NDS还多，但PSP主机菜单的整个画面仍非常简洁、清晰，各功能的分类一目了然。PSP的主菜单对应语种只有英文与日文。

而相较之NDS不能回到主菜单画面的缺点，PSP反而是专门设置了一个HOME键，按下HOME键，玩家可以在任何时候，包括玩游戏、看影像时都能够立刻回到主菜单画面，非常方便。此外，针对玩家所设定的时间，PSP会自动为主机加上一个背景色，每个月一种主色调。



▲NDS菜单



▲PSP菜单

声音输出

NDS ★★★★☆

PSP ★★★★☆

NDS与PSP都有耳机插孔，而且都采用业界通用标准口，可以接驳市面上的一般耳机。不过NDS的耳机接口实际上有两个，除了位于NDS下方的耳机口以外，也可以通过NDS上方的电源口，像GBA SP一样通过转接线接驳耳机，而且两个耳机口是可以同时使用的。另外NDS与PSP都带有内置喇叭，不过从实际的测试中，我们发现NDS内置喇叭效果显然不及PSP内置喇叭的效果好。不过还是那句老话，NDS的喇叭其实还是蛮不错的，是因为PSP的过于优秀才显得有些不足，毕竟索尼本身就是音乐播放设备的业界老手……

在音量的调节上，NDS采用的是滑动块式设定，调节起来可以比较随心所欲。而PSP则采用的是按键式调节，增减音量分设在两个按键上，使用起来虽然比较精确，但不如NDS方便。

造型设计

NDS ★★★☆☆

PSP ★★★★★



▲NDS具有时尚的线条感。



▲PSP造型极为优雅，让人爱不释手。

■最早于E3亮相时，NDS的造型的确令人失望，但之后公布的全新造型令人眼前一亮。有了时尚的线条感，也拉近了与PSP在造型设计上的距离。NDS选用的外壳材质与银色GBA SP的外壳材质相近，还是给人比较接近塑料的感觉。

■无可挑剔的造型设计，很多人甚至就冲着这外形就决定购买PSP。能够把滑杆、光驱、超大屏幕这些东西都做在一台掌机里并不难，但PSP的伟大之处就在于，能将这些新世纪的流行要素集成在一起的同时，又能将PSP的造型做得如此优雅！PSP对造型的考究，除了线条，还在于几个按键，L/R键、△○×□键以及方向键都是透明的。外形的材质相当高档，正面采用的是光滑的陶瓷感材质，非常亮，而背面则采用磨砂的黑色材质。正面的陶瓷感材质是PSP外形漂亮的一大原因，但这种陶瓷感材质的毛病就是很容易留下手指印，不过只要不是太在意，影响也不大。

其他功能

NDS ★★☆☆☆

PSP ★★★★★

■除了玩GBA游戏、玩NDS游戏之外，NDS的其他功能并不是太多，也算是保持了任氏主机一贯追求的纯粹游戏的理念。

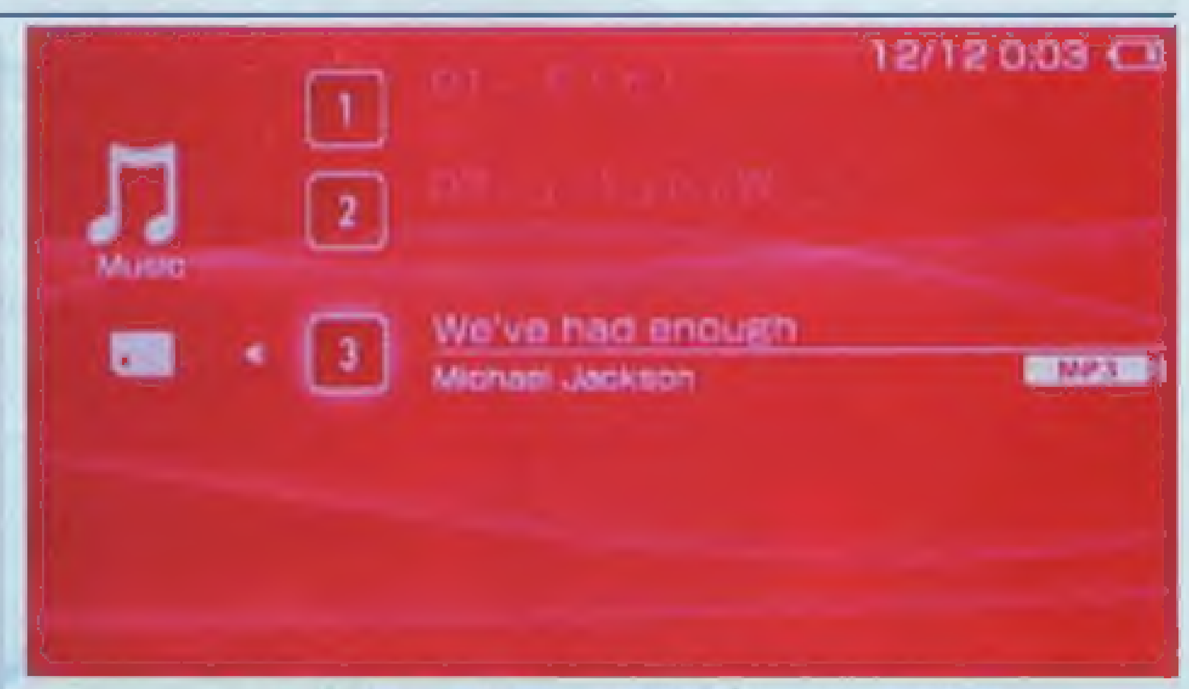
NDS的其他功能包括：主机自带的“涂鸦聊天”功能(PICTOCHAT)，可以在一个相当远的距离内以手绘图或手写字的形式进行交流，而且同样支持最多16台机同时进行“涂鸦聊天”。另两项功能就是闹钟及日历功能。

■之所以说PSP主机本身就具有魅力，不仅仅指PSP主机图像处理能力强、外形漂亮、屏幕好，很大一个原因，就是PSP能够播放多媒体文件，即使没有游戏软件支持，PSP同样大有用处！这是PSP最大的魅力之一！

专为PSP准备的以UMD为媒体的UMD VIDEO以及UMD AUDIO其实只是PSP多媒体应用中很小的一块，真正应用频率大的就是PSP播放记忆棒中MP3音乐、MPEG4影像、JPG图片的功能。因为MP3音乐、MPEG4影像及JPG图片在资源上对于任何人几乎都可以说是无限的！PSP对应的是短记忆棒，也就是Memory Stick Duo以及Memory Pro Duo，目前市面上的短记忆棒都可以在PSP中使用。

经过测试，可以确定PSP播放这三种格式文件的功能完全没有限制，基本上只要你的电脑中能够播放的所有音乐、影像以及图片，只要转换为相应的MP3、MPEG4及JPG格式，就可以在PSP上完美地播放出来！

值得一提的是PSP播放MP3的功能非常强，基本上相当于一台中高档的MP3播放器。播放音乐时可以选择HEAVY、POPS、JAZZ、UNIQUE这4种音效模式，而且支持播放列表功能，玩家可以自行编辑播放歌曲的顺序，此外快进快退、A点到B点之间复读等功能也是支持的。



▲PSP基本上相当于一台中高档的MP3播放器。

而在UMD影像碟或是记忆棒中的MPEG4影像的实际播放时间上，也算是达到了索尼之前宣布的4~5小时的播放时间，这样的时间基本上够使用者连续播放两部长电影了。

www.plumbook.cn

电池

NDS ★★★★★

PSP ★★★★☆

■电池使用时间对于掌机来说至关重要，当年GB正是凭着这一大优势击败了GB的许多竞争对手。而之后的GB系列主机都秉持着这样的优点，到了GBA SP时代，电池开始采用内置式充电电池，充电3小时，可玩8～10小时，NDS同样采用内置式充电电池，充电4小时，玩6～10小时。在电池的容量上，GBA SP为600毫安时，NDS为850毫安时。

在省电功能方面，NDS只要一合上机盖就会自动进入休眠模式。因此当游戏进行到一半有其他事要紧急处理时，合上机盖就可以收起来了，之后只要再打开机盖就可以立刻继续游戏，非常方便！主机的右下角还有一个电源指示灯，一般情况下是绿灯，当电池电量少于约5％时，绿灯就会变为红灯。



其实NDS电池也是可以更换的，下个螺丝就行，但是官方并不推荐，而且也没有官方的电池产品单独出售。

■PSP的电池使用时间在未正式公布之前，一直都是PSP主机最具有悬念的一项性能，因为PSP的高性能屏幕、CPU以及光驱全都是用电的大户，因此当索尼公布游戏4～6小时，播放动画4～5小时的PSP使用时间时，所有人都认为这样的数字超过了自己的期待值。（这一数字完全符合实际测试结果）



PSP电池的容量高达1800毫安时，是NDS电池容量的两倍还多，但在几个耗电大户的影响下，使用时间上还是要少于NDS。而在充电时间上，PSP约2.5小时倒是大大少于NDS的约4小时。

虽然电池使用时间少于NDS，但PSP在电池使用方面却有一个NDS所不具有的优势——电池可以任意更换。如果配上两颗电池，PSP在使用时间上就优于NDS了，而且两颗电池换用起来更加灵活，当然，这一优势首先还是得让玩家掏钱买下第二块电池后才能体现。

PSP对于电池容量的管理要细一些，进入主菜单，就可以在相应选项中看到电池的剩余可用时间，而且听音乐及看影像时再去查看电池的剩余可用时间，就会得到不同的数值。

电源

NDS ★★★★☆

PSP ★★★★★

■NDS采用的电源不论是日版还是美版，所要求的输入电压都是110V，不能够直插国内的市电。不过NDS的电源却是可以和SP完全通用的，也因此NDS可以直接使用国内小神游SP的电源进行充电，如果你已经购买了SP的变压器，就无需再为NDS另买一个变压器。

■日版PSP的电源所要求的输入电压是100～240V，这样的对应电压可以让PSP轻松地走遍全球，在国内也就可以把PSP的电源线直接插入市电，而无需电源变压器，这样也少了很多烧机的风险。

日版NDS游戏（年内14款）

12月2日	摸摸乐 瓦里奥制造	ACT
12月2日	超级马里奥64 DS	ACT
12月2日	口袋妖怪 冲刺	RAC
12月2日	大合奏！乐队兄弟	MUG
12月2日	直感一笔画	ETC
12月2日	动物管理员	PUZ
12月2日	为你而死	ACT
12月2日	模拟市民	AVG
12月2日	钻子先生 钻魂	ACT
12月2日	研修医 天堂独太	AVG
12月2日	头脑出汗系列 Vol.1	PUZ
12月2日	麻雀大会	TAB
12月24日	狂热噗哟噗哟	PUZ
12月30日	网球王子2005 CRYSTALDRIVE	SPG

日版PSP游戏（年内19款）

12月12日	恶魔战士 混沌之塔	FTG
12月12日	麻雀格斗俱乐部	TAB
12月12日	大众高尔夫 便携版	SPG
12月12日	山脊赛车 PSP	RAC
12月12日	LUMINES	PUZ
12月12日	装甲核心 方程式前线	SLG
12月16日	真・三国无双	ACT
12月16日	潜龙谍影 ACID	TAB
12月16日	KOLLON	PUZ
12月16日	到哪里都在一起	AVG
12月16日	语言 PUZZLE	PUZ
12月16日	英雄传说 白发魔女	RPG
12月22日	麻雀大会	TAB
12月22日	泡泡龙 口袋版	PUZ
12月22日	AI 围棋	TAB
12月22日	AI 将棋	TAB
12月22日	AI 麻雀	TAB
12月24日	狂热噗哟噗哟	PUZ
12月30日	比波猴学园 捉猴大全集	ETC

当前软件阵容大对碰

NDS ★★★★★

PSP ★★☆☆☆

PSP游戏与NDS游戏都没有区码的限制，任何一国的游戏都可以在任何一国的主机上使用。

而在2004年内的日版软件阵容上，似乎日版PSP年内19款软件数量要多于日版NDS年内的14款，但NDS游戏的原创率明显高于PSP游戏。另外，相当重要的一点——NDS可以对应几乎所有的GBA游戏，这数量可是数以千记的！

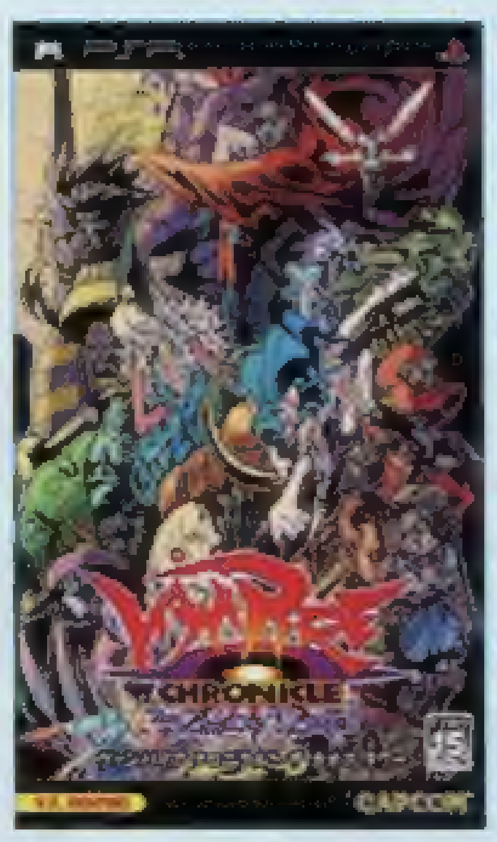
双方在各自的专用游戏上倒是各有特点，NDS游戏是提供给了玩家全新的体验，而PSP游戏则让玩家在掌机上也能够体验到家用机游戏的震撼声画效果。不过一个是全新的游戏体验，一个只是将家用机的震撼带到掌机，目前来说还是NDS占了上风。

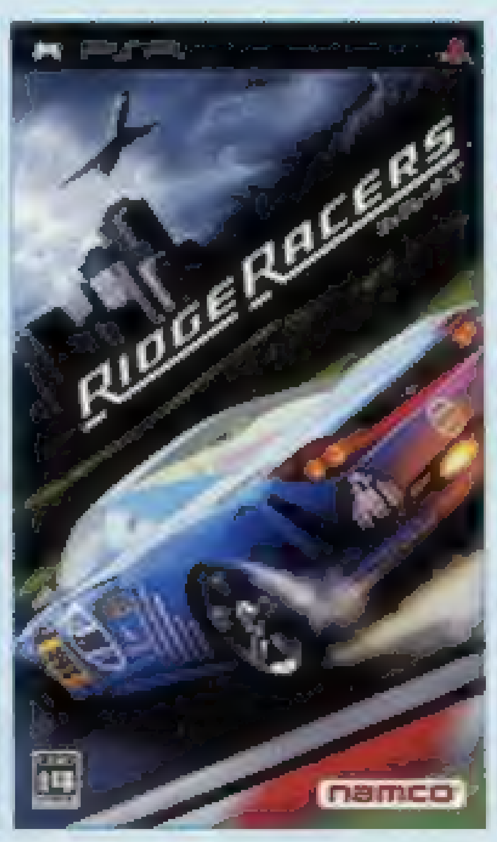














主机的未来前景大对碰

首先来看看目前两大掌机所公布的未来软件阵容，仍然是NDS更强，比如《JUMP全明星》、《最终幻想III》、《口袋妖怪》正统续作等等，很多第三方厂商也是大力支持，特别是Square Enix，所公布的6款NDS游戏都令玩家无比期待。

但如果将眼光放到更远的将来，就有不确定的因素了。其一，以触摸屏为输入方法的游戏，在刚开始玩到时会感觉非常有趣，但这样的游戏方式是不是能够保持长期的吸引力呢？未来的应用到触摸屏的游戏是不是能够不断创新下去？很难说。其二，以PSP主机本身的魅力，即使前期游戏并不是太吸引人，但主机的普及率的上升仍然是不可阻挡的，而在未来庞大的PSP市场容量面前，软件商们会毫不保留地为PSP开发游戏的……

因此在软件阵容上，近期之内是NDS强过PSP，而在未来则可能就是双方旗鼓相当。此外，双方将来还会如何开发主机对应互联网的功能也是未来的不确定因素之一，通过互联网，玩家就可以下载网络资源，也可以实现远程玩家之间的交流等，这些都是未来的发展趋势。而在主机的联动方面，目前NDS还没有明确消息显示可以和NGC或是“NGC2”进行联动，倒是PSP已经有《装甲核心 方程式前线》与PS2版的联动了，可以预见未来还会有其他的联动游戏。



▲NDS与PSP，两手都要抓，两手都要硬。

3DM-SMV
www.plumbook.cn



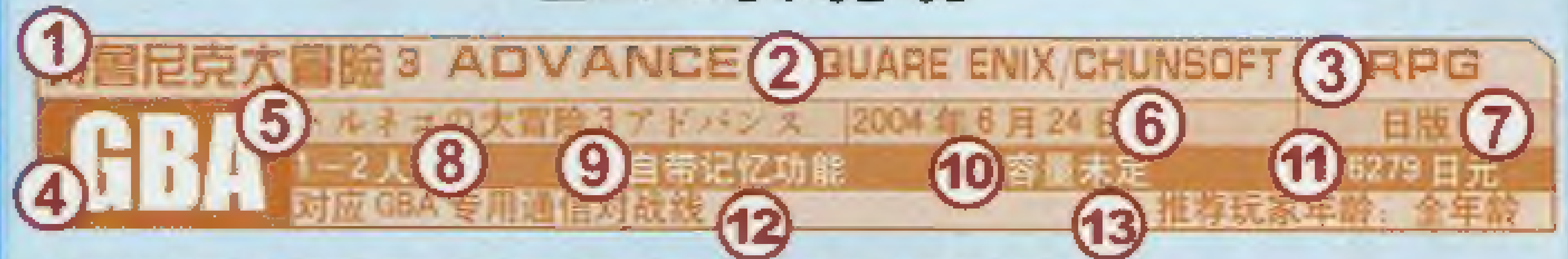
游戏机实用技术 ファミ通

总第 119 期 TV GAME 半月刊 2005 年 1 月 B

COVER STAFF
封面用图：圣诞小美眉
插图画师：口袋巧克力
封面设计：孙玮
© 游戏机实用技术 2004

FAMITSU ©2004 ENTERBRAIN,INC.
All rights reserved
First published in Japan in 2004 by ENTERBRAIN,INC.,Tokyo
Chinese translation rights arranged with ENTERBRAIN,INC.
"FAMITSU" is registered trademark of ENTERBRAIN,INC.

信息条说明



本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1. 游戏译名 2. 发行公司／开发公司 3. 游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售时间 7. 发售地区 8. 游戏人数 9. 记忆要求 10. 卡带容量，此项只对应 GBA 游戏 11. 售价 12. 对应的额外周边／备注信息 13. 推荐玩家年龄

焦点 火星撞地球——NDS VS. PSP ……………… 1
从这一刻起，掌机游戏进入革命性新时代！

游戏情报站 一切玩家关心的游戏新闻 8
Snake 下海接拍食品广告 —— 8
FF 生父新作终于曝光 —— 9
《勇者斗恶龙Ⅷ》经济规模达 510 亿日元 8
铁拳 5 —— 11
梦幻之星 时代：2 —— 11
新选组群狼传 —— 11
鬼泣 3 —— 11
造家大师 2 —— 12
三国志英杰传 —— 12
龙珠 Z 传说 —— 13
新天魔界 混沌时代 IV 另一个故事 13
三国志孔明传 —— 13

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 18
荒野兵器 4 —— 18
光明力量 NEO —— 21
我们的家族 —— 24
罗马之影 —— 26
biohazard4 —— 28
战神 —— 30

特企 躁动 2004 ——年度八卦新闻大搜查 ……………… 36
2004 年度游戏业界传闻来龙去脉大调查

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 40
银河战士 PRIME2 暗之回响 —— 40

游戏立方 网罗所有和游戏有关的趣味话题 38
多边共享区 —— 42
问题小卖部 —— 44
邪魔院 —— 45
传说无限 —— 46
SOUL 的秘密花园 —— 47

攻略透解
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 52
神鬼寓言 ……………… 48
波斯王子：武者之心 ……… 64
约束之地 利维艾拉 ‥ 69
潜龙谍影 3 食蛇者 …… 75

研究中心 探索游戏乐趣，将游戏进行到底 44
龙珠 Z：武道会 3 —— 84
零 红蝶 —— 86

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE 公司出品
DC	DREAMCAST，SEGA 公司出品	PS2	PlayStation2，SCE 公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo 公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE 公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo 公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo 公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA 公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA 公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai 公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia 公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft 公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo 公司出品	神游机	神游机，神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo 公司出品	小神游 GBA	小神游 GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo 公司出品		

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作＋角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作＋冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPT	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 天野喜孝：1952年出生于日本静冈县，1967年加入著名的龙之子动画制作公司，开始从事动画的人物设定工作。1981年开始在科幻杂志《SF Magazine》上为小说绘制插画，当时他的笔名一直是天野嘉孝，到1982年才更名为天野喜孝。1983年开始天野喜孝连续4年获得了科幻界最高奖项“星云赏”大赏。1987年他开始为《最终幻想》设计原画，其后一直是“《FF》系列”最著名的画师。

游戏 《光环》：Xbox上销量最高的原创游戏系列，是由Bungie Studios开发的一款FPS游戏。第一作发售于2001年11月，是Xbox的首发游戏之一。目前该系列全球销量已经超过1100万套，新作《光环2》发售1个月内全球销量突破500万套。

术语 FLOPS：全称为“FLOating Point operations per Second”，即每秒所执行的浮点运算次数。这是衡量计算机性能的重要数据，尤其是那些需要大量浮点运算任务的超级计算机。浮点运算可以算是一个指令，它的作用就是用来做一些整体的运算，三维运算也是它的工作范围。因此游戏机也需要非常强大的浮点运算能力。

公司 Bungie Studios：成立于1991年，原名为Bungie Software。在1990年代为Mac电脑开发了不少技术尖端的FPS游戏，后来为PC和Mac开发了战略游戏《神话》，从此在业内迅速崛起。1999年该公司公布了《光环》，并因其出色品质而被微软看中。2000年6月19日，微软宣布收购Bungie将其并入微软游戏制作室，更名为Bungie Studios。

每期固定栏目

新作发售表	近期即将发售的游戏列表	14
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	16
黄金眼	新近发售游戏的权威评价	32
神游天下	享受神游带来的中文游戏世界	74
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	89
电子竞技场	报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力	90
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	93
游戏动漫园	游戏与动漫画的互动	96
游风艺苑	拿起画笔，描绘你自己的游戏	98
读编往来	读者与编辑的轻松交流	100
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	104
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	107

本期光盘内容

游戏光环 Gamehalo

01	NDS联机体验	04:55
02	王国之心II	04:06
03	浪漫沙加 吟游者之歌	04:01
04	CODEAGE	01:58
05	《biohazard4》最新影像	07:37
06	超级机器人大战GC	11:21
07	《铁拳5》新角色连技演示	03:32
08	热血最强《忍者龙剑传》极限BOSS战补完	08:33
09	Xbox《零 红蝶》详细介绍	08:25
10	游戏动漫园	07:12

火热秘技

达人玩家ENDLESS的《忍者龙剑传》极限BOSS战！

游戏动漫园

动漫情报站：《H2》真人版主演全部公开

《苹果核战记》赏析

《幻想传说》OVA动画初期报道

biohazard 4全新实际试玩影像公开！



Xbox版《零 红蝶》详细介绍



游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为序）：

GBA

火焰之纹章 圣魔之光石 …… 35
三国志孔明传 …… 13
三国志英杰传 …… 12
约束之地 利维艾拉 …… 33 69

NDS

大合奏！乐队兄弟 …… 32
瓦里奥制造 摸摸乐 …… 33
为你而死 …… 32
研修医 天堂独太 …… 33
钻子先生 钻魂 …… 33

NGC

龙珠Z 传说 …… 13
biohazard4 …… 28
银河战士PRIME2 暗之回响 …… 32 40 89

PS2

波斯王子：武者之心 …… 33 64
光明力量NEO …… 21
鬼泣3 …… 12
荒野兵器4 …… 18
皇牌空战V 未颂的战争 …… 89
龙珠Z 传说 …… 13
龙珠Z：武道会3 …… 84
罗马之影 …… 26
梦幻之星 时代：2 …… 11
潜龙谍影3 食蛇者 …… 75 89
生化危机4 …… 28
圣诞夜惊魂 …… 34
铁拳5 …… 11
我们的家族 …… 24
新选组群狼传 …… 11
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 …… 32 52 89
战神 …… 30
造家大师2 …… 12

PSP

新天魔界 混沌时代Ⅳ 另一个故事 …… 13

Xbox

波斯王子：武者之心 …… 33 64
龙珠Z 传说 …… 13
零 红蝶 …… 86
神鬼寓言 …… 48

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 董磊 冯蔚骏 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许清俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市欧家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8498337
Email：ucg@ucg.com.cn

广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字6200004000011
出版日期：2005年1月16日
定价：人民币9.80元

©TECMO.LTD.2003.2004
©CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED.

游戏情报站

栏目主持：SOUL

Snake下海接拍食品广告

特报 《MGS3》美版10天突破百万，欧版将追加众多新要素

11月25日，Konami在KCEJ位于东京六本木之丘的总部召开了《潜龙谍影3》(《MGS3》)日版的制作完成发布会。配合本作的主题，会场当然布置成丛林风格了，不过有趣的是，会场还提供了以"热带丛林幸存者"为主题的各种料理，以及叫做"Snake Bite"的鸡尾酒招待来宾。

Konami游戏事业部部长北上一三宣布，《MGS3》自11月中旬在北美率先上市后，在10天不到的时间里销量已经突破了100万套，预计《MGS3》在北美的销量将会超过200万套。而《MGS3》之前，系列总销量为1463万套，Konami方面表示《MGS3》发售之后，系列作的销量总目标为2000万套。



▲要想"生存"，那就吃这个吧。(笑，这个是译自画面上的广告词)

这次发布会的主要内容之一就是公布了《MGS3》游戏与各其他产业厂商合作的情况，其合作内容之多甚至让人眼花缭乱，也可以说是为业界提供了一个合作的典范。

除了之前就公开的本作中将会中加入《捉猴啦！》中的比波猴之外，小岛秀夫又在会上公开了本作与日本最新电影《哥斯拉 最终决战》(Godzilla Final Wars)的合作，这部影片由《潜龙谍影 孪蛇》的过场动画导演北村龙平执导，而"《MGS》系列"的角色设计师新川洋司则参与了该电影的机械设计，《潜龙谍影3》游戏中则将会出现有关该电影的广告台词。《MGS2》中让玩家们津津乐道的"杂志"道具在《MGS3》中也有出现，这次在游戏中杂志将会出现日本著名时尚杂志《Sabra》，该杂志的形象小姐秋山莉奈、大久保麻梨子、下村真理、花井美里、矢吹春名等人还将在游戏中以海报和杂志封面人物的方式出现，《Sabra》杂志在《MGS3》中也是用作诱敌的重要道具。此外日本的大冢制药厂也与Konami合作推广其营养食品"巧克力味Calorie Mate"，在游戏中这种药品是恢复体力的道具，而Snake本人也成为该产品的形象代言人，并在大冢制药厂的平面广告中出现。


▲小岛秀夫(中)与《Sabra》杂志的形象小姐，左为北村龙平，右为新川洋司。


▲SCE顽皮的比皮猴又在这里"大闹天宫"，其实这次发布会久多良木健也是有出席的。

12月2日，欧洲Konami宣布欧版《MGS3》将于2005年3月发售。而为了补偿欧洲玩家比北美和日本玩家多出来的几个月等待时间，欧洲Konami方面将会为本作加入大量新要素。不过目前欧洲Konami方面仅公布了部分新要素，其中包括"对决模式(Duel Mode)"和"演示剧场(Demo Theatre)"。对决模式即从游戏中分离出来的独立的BOSS战模式。演示剧场模式可以欣赏游戏中的经典过场，并且可能会加入新过场画面！目前小岛秀夫正计划为欧版《MGS3》加入大量其他独占要素，在游戏发售之前欧洲Konami方面将会陆续公布详情。

明年林克就将长大成人

软件 真实比例版《塞尔达传说》目前顺利开发中

自2004年E3宫本茂亲自公布NGC真实比例版《塞尔达传说》以来，游戏就一直没有公布其他任何相关情报，一直等到接近发售时才开始公布情报似乎是任天堂的一个惯例。不过日前宫本茂在接受媒体采访时透露了本作的一些情况，他表示，由于在NGC平台上开发游戏已经进入了一个相当成熟的阶段，因此本作的开发非常顺利，但是现在他不想把才开发到一半的影像给大家展示，但到明年E3，他就能够让大家看到本作的最终形态，而且E3上还将可以试玩本作。虽说没有更进一步详细的情报，但任天堂方面还是向媒体公布了3张新的游戏画面，这让人们再次感受到本作的魅力所在。






▲帅气的青年版林克，配合如此美丽的游戏画面，看来本作又将成为游戏史上的经典之作。作为一款全新形态的《塞尔达》，本作将由《塞尔达》之父宫本茂亲自操刀进行制作。

& 3DM-SM
www.plumbook.cn

FF生父新作终于爆光

软件 新RPG故事发生在魔法与机械并存的世界中

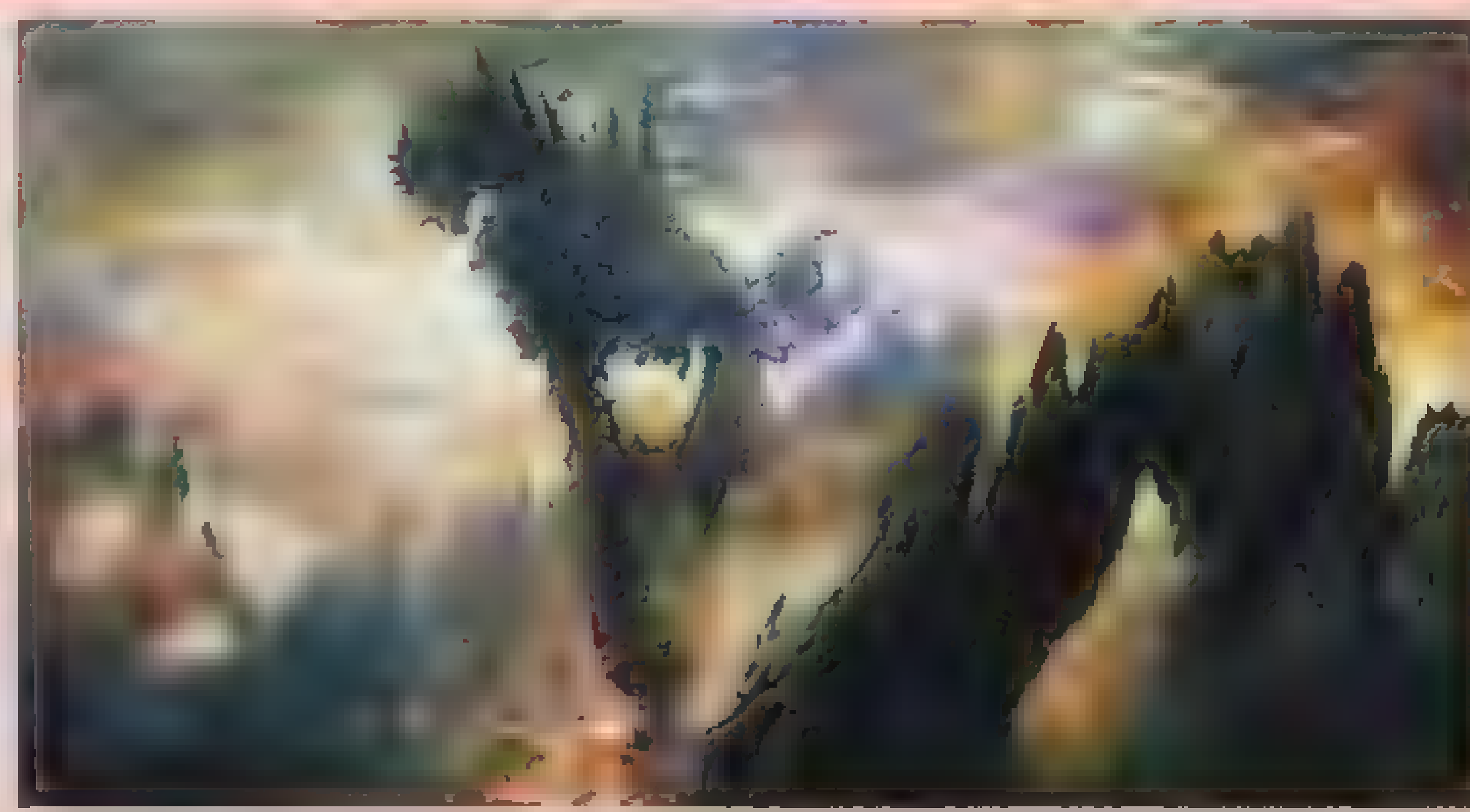
8月份，前Square副社长、《最终幻想》生父坂口博信宣布在经过两年半时间的休整之后，成立了自己的游戏制作室Mistwalker，最近该公司的官方网站终于上线。在该站上，坂口博信透露了该公司一些新作开发项目的初步消息。



▲作为《最终幻想》生父，坂口博信同时也是原Square的创立者之一。正是由于他的的野心和不断挑战自我的理念，才让"《FF》系列"成为在全球最具知名度的RPG作品。

"我已经写好了第一个项目剧本的初稿。"新作将由日本著名作家重松清参与撰写剧情，重松清曾经在2000年获得日本文坛最高奖项"直木赏"。坂口博信表示本作将会带来新的感觉。"我想不断挑战自我，这款游戏就颇具野心。我认为游戏作为一种娱乐是极具深度的，并且还有很多从未探索过的领域。而且我希望这部作品以后能够系列化，做出10部以上系列作品！同时，第一部作品将会是影射我自己人生的作品。"目前这部作品的概念图已经公开，坂口表示该作的开发非常顺利，游戏系统已经基本成形，而游戏的公布时间将是2005年。

坂口博信并没有太多提及第二个游戏项目，只是透露这款游戏讲述的是一个锲而不舍的男人的故事。而日前坂口在接受媒体访问时，又透露Mistwalker正在进行中的工作项目共有3个。这些作品所对应的平台目前还未公布，但坂口表示他已经分别与微软公司以及任天堂公司进行了联系，以此来暗示坂口未来的作品不但是为次世代主机开发的，而且还将很有可能对应Xbox以及NGC的后续主机。


▲在官方网站上公开的Mistwalker第一部作品的概念图，这张概念图将是该作营造世界观的基础。坂口博信对概念图的解释是"这是一个通过魔法的力量将机械进行强化的世界"。概念图还给人以一种气势宏大的印象，虽说坂口表示新作会与FF不同，但这张概念图还是给人以一种强烈的FF的感觉。

此外前Square Enix王牌音乐人植松伸夫以及其刚成立的工作室Smile Please将会与Mistwalker合力开发游戏。作为原"《最终幻想》系列"的两个核心制作人，坂口博信以及植松伸夫两人的合作具有非同寻常的意义，两位制作人都花费了一生的许多时间制作FF，但现在两人都希望能够尝试制作全新的东西。

韩国75%PS2游戏韩文化

特报 下一步韩国公司将全面支持PSP，PSP预计在韩年销量50万



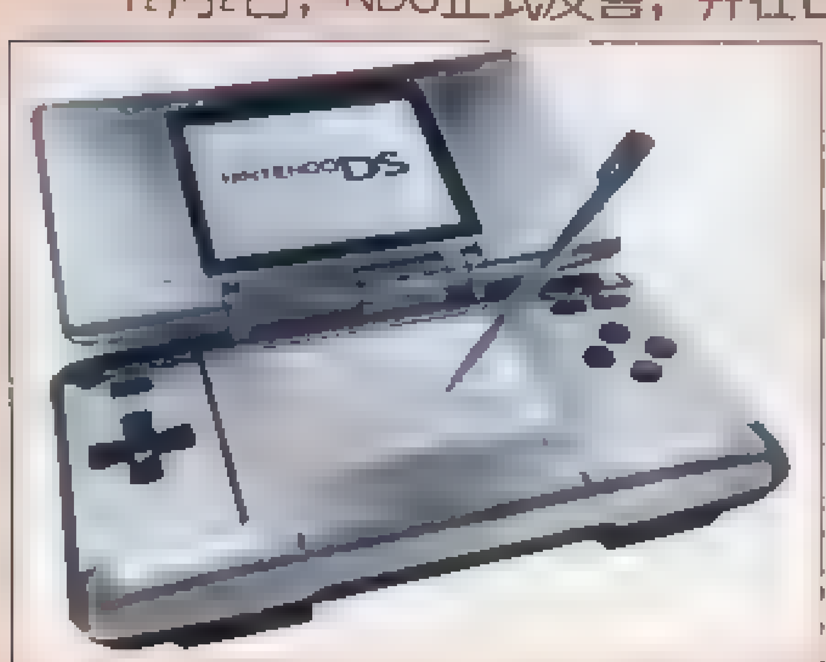
SCE韩国分公司SCEK在接受媒体采访时透露，韩国版PSP将于明年春季与欧美两地同时期发售。便携式游戏机在韩国非常受欢迎，因此PSP自从公布之后就获得了大批韩国游戏公司的支持。目前韩国已经有30家游戏开发商和发行商宣布加盟PSP阵营，其中有10家已经在开发PSP游戏。预计韩版PSP上市同时将有2～3款由本土韩国公司开发的游戏推出。SCEK方面表示，PSP在韩国的价格可能比日本贵上不少。不过只要宣传得当，1年之内应该可以卖出50万台。

韩国版PS2上市后，SCEK已经逐渐在韩国打下了相当扎实的电视游戏市场。目前韩版PS2的销量已经突破了100万台，11月超薄PS2虽然比日本贵了5万韩元，不过依然促使PS2销售成绩上升了20%。SCEK在韩国的PS2最新销售目标是达到250万台。此为尤为引人注目的是，目前韩国所引进的320款PS2游戏中，其中有240款进行了韩文化！可见索尼方面对于韩国市场的重视。

NDS全球实际销量突破百万

特报 NDS日本寒冬热销，日美两地分别突破50万销量大关

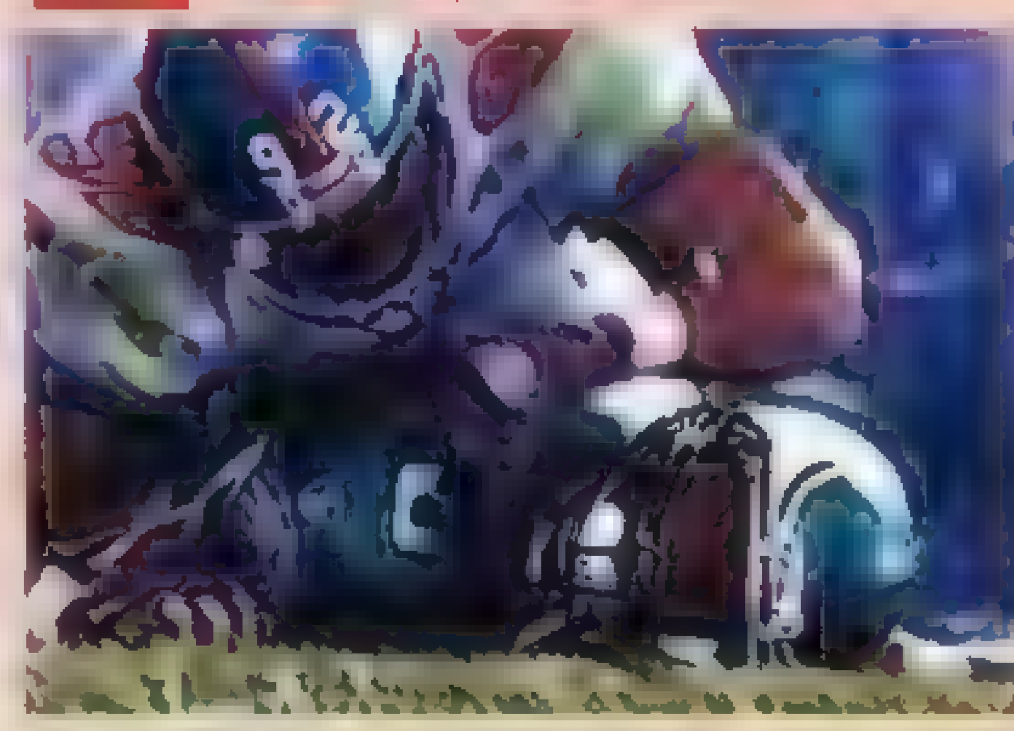
12月2日，NDS正式发售，并在日本引发了排队现象。NDS的首发时间是在早上7点，不过相比之前的《勇者斗恶龙VIII》，NDS的人气还是略显不足。不过其中有一个重要原因就是当天东京的气温达到了今年的最低点。尽管如此，仍然有一些玩家从12月1日晚上10点就开始排队等待。



据《日本产业新闻》报道，NDS在日本发售4天内的出货量为57万部，实际店头销量为46万部，另外有5万部是玩家已经预订不过还没有取走的。加上北美方面的销量，NDS的全球实际销量已经超过了100万部。NDS的战绩与GBA基本相同，2001年GBA在日本发售4天后销量达到53.1万部，而在北美的首周销量为54万部。目前任天堂已经将NDS到明年3月底之前的全球销售目标从400万部提高到500万部，NDS的软件销量预期为1500万套。

什么才叫次世代游戏画面？

特报 《极品飞车》及《Madden NFL》次世代新作惊人画面公开



12月初EA首席财务官Warren Jenson在瑞士信贷第一波士顿技术大会上发表讲话，为了让与会的投资者对未来的游戏市场有一个直观的初步了解，Warren发布了次世代《极品飞车》和《Madden NFL》的演示画面。Warren并没有明确表示这些画面就是来自实际游戏，但表示这几张画面代表了次世代游戏机"可能的画面水平"。



EA方面其实很早就开始着手次世代游戏的技术研发，今年11月宣布收购技术强劲的"《战地》系列"开发商DICE研发基于次世代主机的新作。这次EA公布的演示画面已经完全达到了真实照片级素质，Warren Jenson认为次世代主机所表现的已经不仅仅是画面本身，而是人类的情感。"那些橄榄球员将会表现出逼真的情感，这就是下一代技术的表现力。"Warren Jenson说。

PS3的心明年初正式公布

硬件 IBM、索尼及东芝发表CELL技术概要，明年2月公布详情

11月底，IBM、索尼及东芝宣布将会在明年2月6～10日美国旧金山召开的"国际固态电路会议(ISSCC)"上发布PS3主处理器CELL的详尽技术细节。同时三家公司对CELL的性能特点进行了初步描述。CELL的多核心结构将意味着可以根据具体应用而设计成大小各不相同的处理器，从小型掌上设备到科研用超级电脑都可以使用不同规模的CELL处理器。IBM与SCE共同开发的使用CELL为主处理器的电脑工作站样板机已经进入实际运作阶段，根据实机测试显示，一个机柜大小的该工作站每秒可以并行16万亿次的浮点运算，相当于PS2采用的EE处理器的2580倍。

www.plumbook.cn

《DQVIII》经济规模达510亿日元

特稿 《勇者斗恶龙VIII》发售再掀排队热潮，3日出货量突破300万



11月27日，日本国民级RPG《勇者斗恶龙VIII》(DQVIII)在日本正式上市。本作上市之前，日本多家游戏零售商曾经准备在午夜零点开店，不过Square Enix担心一些少年儿童半夜出外排队购买会很危险，因此将首卖时间统一为11月27日早上7点。日本多家零售商进行了《DQVIII》的首卖倒计时活动，一大早就在东京各闹市区形成了浩大的声势。

《DQVIII》首卖活动的中心位于东京涉谷TSUTAYA店，在早上6点左右这里大概就有80多人在排队等候，到6点45分的时候已经聚集了大约300人的队伍。"《DQ》系列"生父堀井雄二亲临现场发表了讲话。堀井笑称，《DQVIII》18年来终于第一次准时发售。

除了涩谷外，池袋、新宿、秋叶原等地也都有非常庞大的人潮。池袋的一些电器店从26日晚就开始有很多玩家排队，到6点30分左右多数销售游戏的零售店前都排起了100人以上的队伍。除了《DQVIII》外，游戏的官方攻略和史莱姆状PS2手柄都是非常畅销的产品。近几年日本游戏业引入了便利店销售和网上预订系统，往年那种每逢大作就有火爆排队的现象已经非常少见。不过《DQ》作为日本国民级RPG显然是一个例外。根据日本调查机构发布的数据显示，《DQVIII》发售3天在日本国内的出货量已经突破了300万套，目前实际销量也达到270万套以上，预计最终销量将会达到410万套以上，并形成512亿日元的经济规模。



▲社长和田洋一以及堀井雄二到达现场后，场面立刻热烈起来。



▲看看这场面，满天的广告纸、四壁的广告显示屏、期待的人群，的确有如节日一般啊！

"《DQ》系列"日本国内出货数据　累计：3900万套

游戏名	机种	发售日	出货量
勇者斗恶龙	FC	1986年5月27日	150万套
勇者斗恶龙II	FC	1987年1月26日	241万套
勇者斗恶龙III	FC	1988年2月10日	380万套
勇者斗恶龙IV	FC	1990年2月11日	310万套
勇者斗恶龙V	SFC	1992年9月27日	280万套
特鲁尼克大冒险	SFC	1993年9月19日	90万套
勇者斗恶龙I・II	SFC	1993年12月18日	120万套
勇者斗恶龙VI	SFC	1995年12月9日	320万套
SFC勇者斗恶龙III	SFC	1996年12月6日	140万套
勇者斗恶龙 怪兽篇	GB	1998年9月25日	235万套
特鲁尼克大冒险2	PS	1999年9月15日	65万套
GB勇者斗恶龙I・II	GB	1999年9月23日	73万套
勇者斗恶龙VII	PS	2000年8月26日	412万套

游戏名	机种	发售日	出货量
GB勇者斗恶龙III	GB	2000年12月8日	75万套
勇者斗恶龙 怪兽篇2 鲁卡篇	GB	2001年3月9日	112万套
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊鲁篇	GB	2001年4月12日	45万套
勇者斗恶龙IV	PS	2001年11月22日	121万套
特鲁尼克大冒险2 ADV	GBA	2001年12月20日	20万套
勇者斗恶龙 怪兽篇1・2	PS	2002年5月30日	30万套
特鲁尼克大冒险3	PS2	2002年10月31日	55万套
勇者斗恶龙 怪兽篇3	GBA	2003年3月29日	55万套
剑神 勇者斗恶龙	玩具	2003年9月19日	51万套
史莱姆总动员	GBA	2003年11月24日	32万套
勇者斗恶龙V	PS2	2004年3月25日	164万套
特鲁尼克大冒险3 ADV	GBA	2004年6月24日	14万套
勇者斗恶龙VIII	PS2	2004年11月28日	300万套(以上)

新闻短波

■索尼宣布台湾PS2主机累计销售量即将达到45万台，目前台湾的PS2游戏已经推出300款以上，总出货量达到55万套。

■一家名为Data Design Interactive的公司宣布将开发一款以伦敦为舞台的驾驶出租车为主题的游戏，游戏将以真实的伦敦地图来制作场景，目前该作对应Xbox平台。

■11月28日东芝、NEC、三洋电机联合宣布HD-DVD目前已经取得派拉蒙、环球、华纳与新线这4家好莱坞巨型影业公司的支持。这4家影业公司目前占据美国DVD销售市场44.6%的市场份额，而支持BD-ROM格式的索尼电影、福克斯和米高梅总共占据30.1%的市场份额。不过必须指出的是，这次宣布加盟HD-DVD阵营的影业公司并没有明确表示不支持BD-ROM。



■11月底，美国各地零售商纷纷传出超薄PS2严重缺货的消息。同时SCEA的发言人表示："消费者对新款PS2的需求大大超出了我们的预期。"分析家认为，超薄PS2的严重缺货状况将会给索尼带来严重打击，如果索尼无法赶在消费者失去耐心前补充货源将会导致市场空缺被Xbox挤占的情况。由于今年夏秋两季各主机销售惨淡，而年底又赶上缺货，市场调查机构In-Stat MDR预测今年美国游戏主机销量只有1930万部，比起去年的3500万部减少了将近一半。



■南梦宫确定将会于2005年推出《块魂》续作。

■11月底索尼与日本乐天拍卖网站合作进行了500台PSP的赈灾拍卖，这批PSP采用特殊工艺制作，开机时会出现买主的名字或者任何指定的文字。总共有5058人参加了此次PSP的赈灾拍卖，其中最高投标价格为338888日元。这批PSP的拍卖所得全部用来作为赈灾基金，捐献给日本遭到地震灾害的灾民。

■南梦宫宣布为NDS制作两款RPG，分别为《异度传说DS》以及《霸天开拓史DS》！



■Temco的TeamNinja制作组领军者板垣伴信在接受美国媒体采访时透露目前Tecmo正在开发《DOAX2》，这款游戏是《死或生极限沙滩排球》的续作，不过可能不会采用沙滩排球这一题材。此外板垣伴信表示Xbox2的发售时间可能将比"多数人想象的更早"，而《死或生4》为了配合Xbox2的发售目前正在加速开发中。

■据《日经新闻》报道，任天堂目前已经成立了电影制作室，将会独立包揽电影制作项目从策划到制作的全过程。任天堂将会在今后利用其游戏品牌推出更多的动画电影，而该公司的首部动画电影将于2006年上映。任天堂公司今后的电影事业令人关注。

■根据微软最近发布的数据显示，《光环2》发售后1个月不到的时间内全球销量已经超过了500万套。《光环2》的热销也带动了Xbox Live服务的开展，而Xbox在11月份的销量也比去年同期大幅提升了50%。一些分析家认为，《光环2》的最终全球销量将会达到1000万套。



■12月7日索尼与NVIDIA宣布两家公司已经订立跨时数年的合同，两家公司不仅会为PS3研发图形芯片，同时会设计基于CELL处理器硬件环境的软件开发工具。而两家公司所研发的图形芯片除了用于PS3外，也将会全面应用到索尼未来推出的各种家电和数码产品中。这次双方共同研发的图形芯片将在SCE位于长崎的半导体工厂生产。

■微软预计到2005年6月为止，Xbox主机销量将达到2000万台。从2001年销售至今，Xbox主机销量已经达到1550万台。

■2001年的《火焰之纹章》侵权案日前由东京高级法院做出判决，任天堂胜诉，发售《泪之腕轮传说》的ENTERBRAIN赔偿任天堂7600万日元。

■任天堂将于12月13日在中国台湾正式开始销售NDS。

■Square Enix公布一款叫做《代码世纪》(Code Age)的新作，并称之为"新概念品牌"。负责本作开发的是曾参与《超时空之钥》、《保镖》、《最终幻想》的7、8、10三作开发的直良有佑。目前看来本作似乎采用类似《无尽沙加》的卡通渲染画面风格，故事方面围绕"海洋"、"基因代码"和"进化"展开。



联通手机用户醒目！

联通手机用户终于也可以订阅到UCG的短信新闻了！方法见最后。

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们尤其是UCG新闻官"SOL"精选的1～2条短信新闻，加入方法如下（5元包月）

中国联通用户　发送RB到9355700
中国移动用户　发送RB到3355700

www.plumbook.cn

PS2 铁拳5 FTG

TEKKEN 5 Namco 日版 预定2005年春

BOSS角色"恶魔仁"及"三岛仁八"公布！

注：以下游戏画面为街机版。



▲恶魔仁的定位比较接近于《铁拳2》中的恶魔一八。

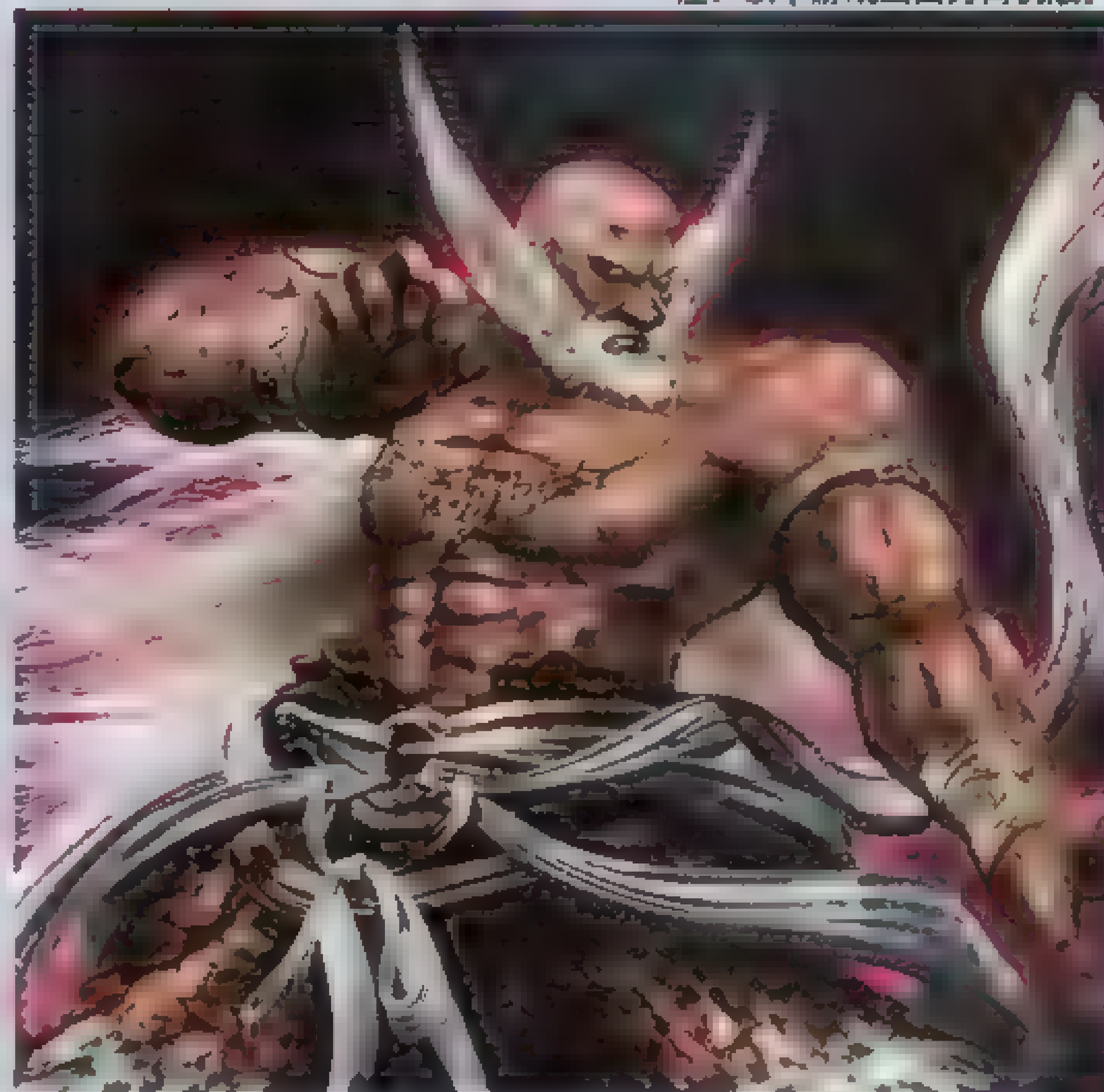
上期UCG"自由谈"栏目大家已经火速得知了本作的中BOSS及最终BOSS是谁了吧？这次我们就来看看这两位BOSS的庐山真面目！

恶魔仁（DEVIL JIN）

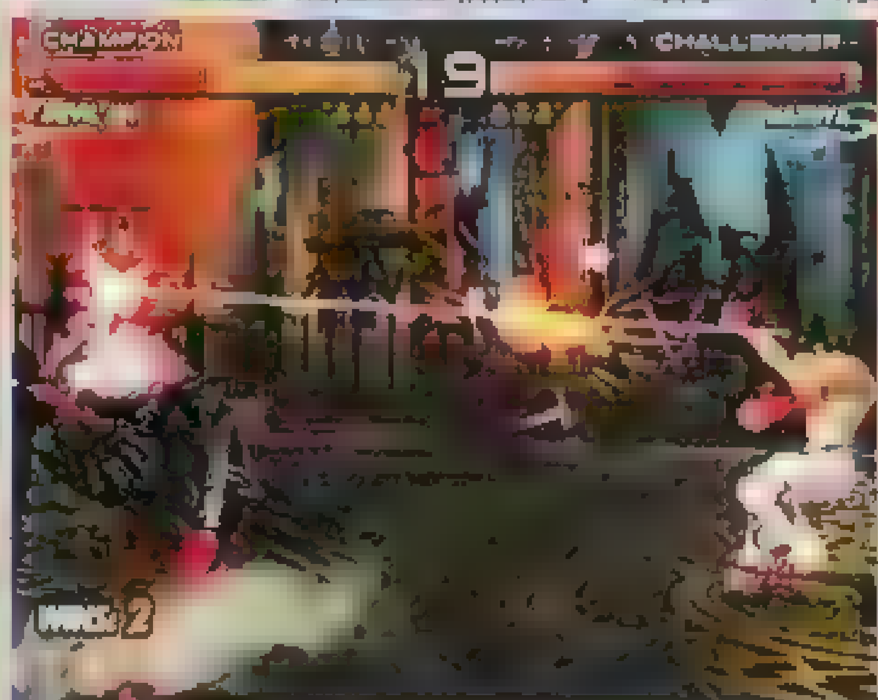
恶魔仁就是被恶魔之血所控制的风间仁。因为在第四届铁拳大赛中，本丸被摧毁，而被封印于其中的三岛仁八——三岛平八的父亲也得以复活……不知道是不是受到三岛仁八的复活的影响，风间仁体内的恶魔之血开始活性化。两个月之后，风间仁的精神终于被完全侵蚀，邪魔凶残的生物苏醒了……

三岛仁八（DEVIL JIN）

一手创立三岛财阀的人，就是三岛仁八。他曾经被全世界的格斗家誉为"最强的拳士"，但是50年前，他败给了自己的儿子三岛平八，从此不但失去了名声，还因此让平八篡夺了三岛财阀的控制权。之后仁八秘密活动欲夺回三岛财阀控制权，但被平八发现并从此关进地下牢中封印起来。但随着第四届铁拳大赛所造成的混乱，地下牢被毁，仁八也从长久的封印中复活……



▲一身邪气的三岛仁八，他又和"恶魔之血"有什么样的关系呢？





▲恶魔光线！由于《铁拳4》比较强调真实感，所以取消了这样的有"光线系"攻击的角色，但是《铁拳5》又重新回到了《铁拳》原来的风格。此外本作还有其他经典的《铁拳》隐藏角色哦。

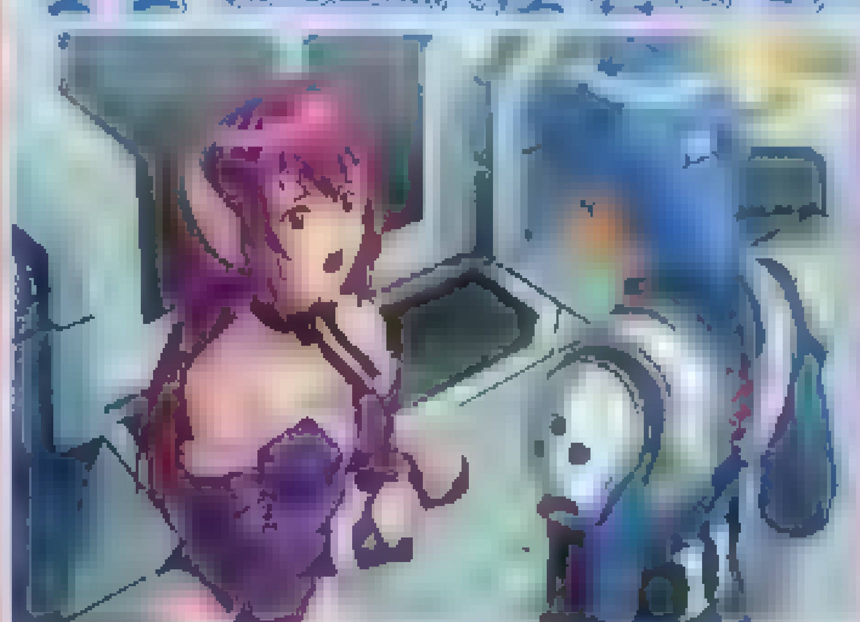




▲三岛仁八在气势上有些像《铁拳3》中斗神的变身，而且也同样都会放火嘛。注意他的腰部就是一个恶魔，看起来相当凶猛啊。另外按照系列作的惯例，BOSS都是可以使用的……

PS2 梦幻之星 时代：2 RPG

重生的SEGA经典RPG人设由SonicTeam监修！





▲事件发生时将配以众多精美的插画来描述，这也是《梦幻之星IV》的风格。

不知不觉间，SEGA的名作重制系列"SEGA AGES 2500"已经出到第17作了。本作重制的是1989年3月推出的MD版《梦幻之星II》，作为MD初期SEGA自己开发的作品，本作可以说是经典至极，并为MD玩家所津津乐道。这次PS2重制版和去年的《梦幻之星》重制版一样，几乎整个游戏都进行了重新制作，而且加入很多3D效果，战斗画面下角色动作的细腻程度也大幅提升。同时本作还大幅增加了许多事件发生时的插画，其风格类似于当年MD版的《梦幻之星IV》。此外尤为引人注目的是，这次的人物设计还让《梦幻之星在线》的开发组SonicTeam负责监修，因此本作的人设风格水准具有很高水准。



▲游戏初期的城镇，玩过原作的玩家看到这个场面一定很感动吧？



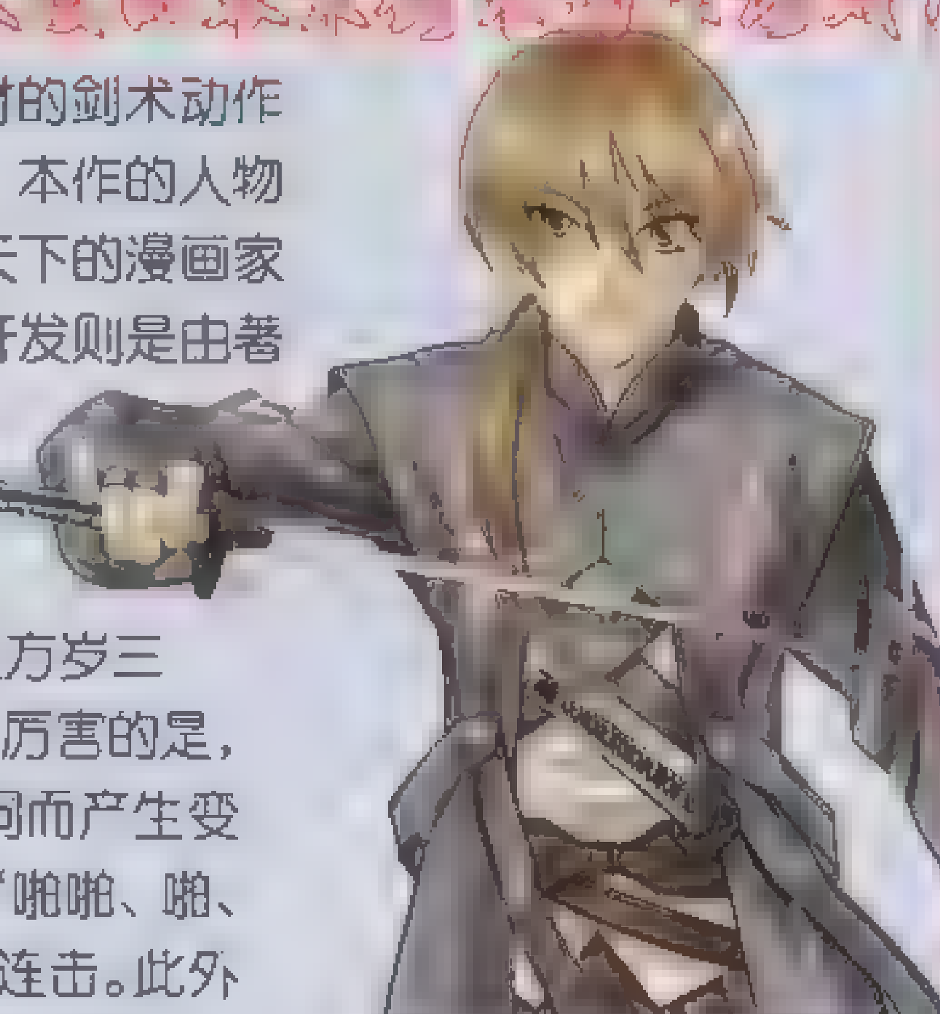
▲战斗画面风格仍与原作相同，但画面效果已经不可同日而语了。

PS2 新选组群狼传 ACT

和月伸宏先生担当人设的幕末剑术动作游戏！

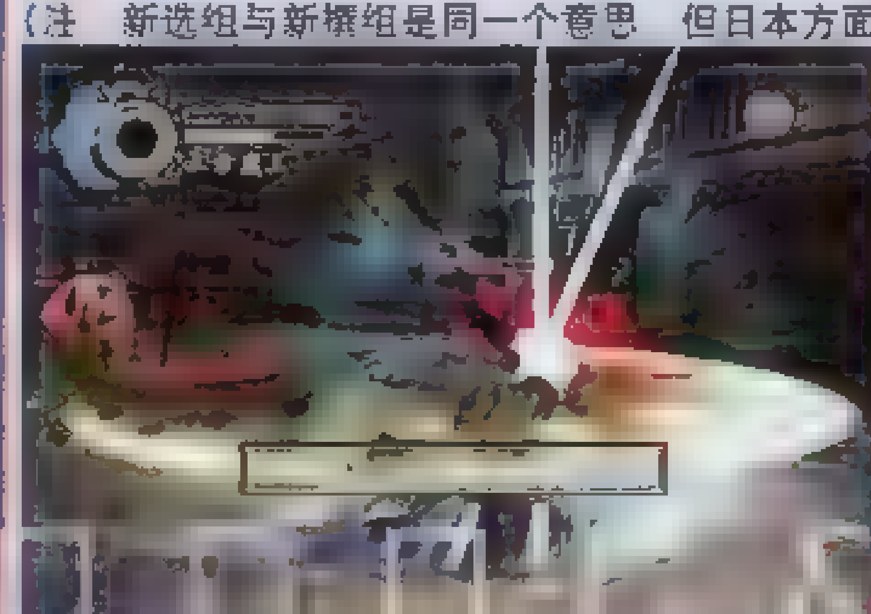
又一款以日本幕末时期为题材的剑术动作游戏？不过这次可没有那么简单，本作的人物原画是由以《浪客剑心》而名扬天下的漫画家和月伸宏负责的！而游戏的具体开发则是由著名制作人广井王子领衔的RED公司负责。

游戏中玩家将操作新选组英雄进行战斗，比如冲田总司、土方岁三等。游戏中玩家能够发动"连击"，厉害的是，这个连击会根据你按键节奏的不同而产生变化，比如按"啪、啪啪、啪"以及"啪啪、啪、啪"这两种节奏按就是两种不同的连击。此外游戏中奥义槽蓄满的话，就可以发动"奥义"，奥义发动时，玩家必须在限定时间里按画面上的提示输入相应的按键，只要能在时间结束之前输入正确，主角就可以使用华丽的奥义技了。



▲这就是由和月伸宏先生绘制的本作主角——冲田总司，新选组一番队队长。

（注：新选组与新撰组是同一个意思，但日本方面却有这两种不同写法。）



▲屏幕上显示的按键符号就是限时要求你输入的按键，按对了就可以发动奥义。



▲BOSS战。从画面上的刀光效果可以看出本作在砍击感上还是相当爽快的。

©1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA,2005
©SEGA,2004 CHARACTER DESIGN ©RED イラスト／和月伸宏 題字／雨宮慶太
转载自 WEEKLY FAMITSU № 834 ※以上为开发中画面。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2 鬼泣 3 ACT

发售日终于确定！2005年2月17日！



新武器一：阿耳忒弥斯（Artemis）

这是续双枪、散弹枪之后又一正式公布的第三款但丁的远距离攻击型武器，显然这样武器发出的是激光束……只要锁定敌人之后发射，紫色激光束就会自动跟踪到敌人，而且阿耳忒弥斯还可以同时攻击数个敌人，并且同样具有连射功能，看来相当爽快啊。而阿耳忒弥斯升级以后更是可以……

（注：阿耳忒弥斯就是希腊神话中的月之女神）

自从今年5月E3初次亮相至今，《鬼泣3》终于公布了正式的发售日——2005年2月17日！喜欢玩美版的玩家可以留意美版发售日——2005年3月8日。

发售日将近，Capcom也是隔三差五地公布本作的猛料，这次公布的则是但丁的两样全新武器！

来自本作PRODUCER田中刚的话：说到《鬼泣3》开发理念的确立，我们特地为此走访了北美、欧洲及韩国等地去听取当地玩家的意见，最后得出结论——以现在的游戏类型为基础，以尽量多的方式带给玩家“爽”和“酷”！至于这次在杂志上介绍的新武器，贝奥武甫相当不错，你可以通过贝奥武甫玩出很多以往Capcom格斗游戏中的经典招式哦。（SOUL：难道会有真正的波动拳、旋风腿？）



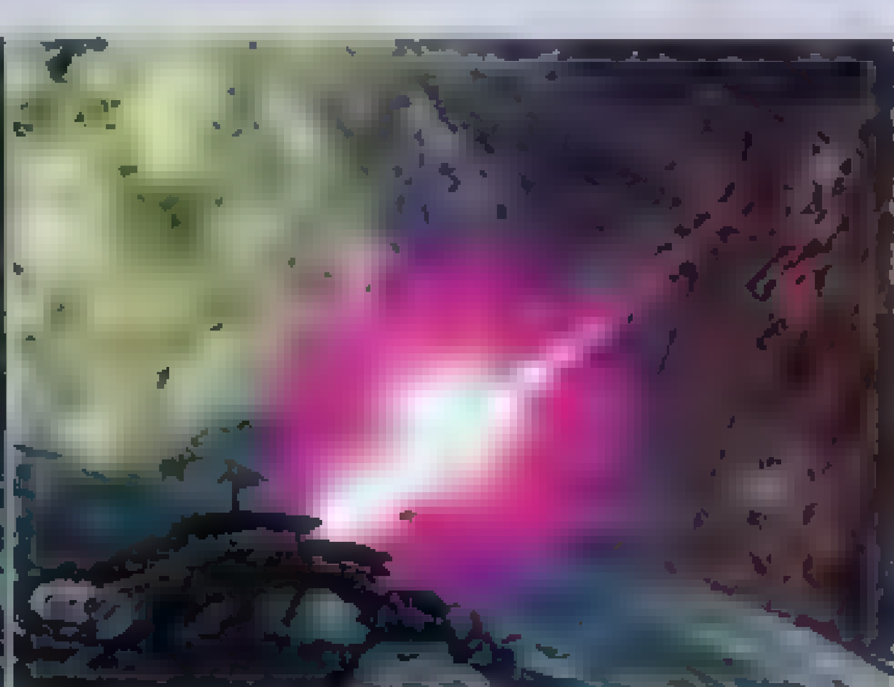
新武器二：贝奥武甫（Beowulf）

贝奥武甫是一款格斗用武器，其全套包括一对拳套和一对靴子。装备了贝奥武甫之后，但丁就可以使出全新的拳技及腿技了！贝奥武甫在攻击速度上要稍慢了点，但胜在攻击力高，此外所能够使用的必杀技也具有不同凡想的性能。例如升级之后可以类似下图那样的……

（注：贝奥武甫这个名字源自英国的一部古老史诗，史诗中的传奇英雄就叫做贝奥武甫）



▲注意该武器在不同的攻击下还会有不同的变形。



▲在空中同样可以发射阿耳忒弥斯。



▲贝奥武甫和剑一样具有挑空技。



▲贝奥武甫的必杀技 必须经过升级才能够使出。

PS2 造家大师 2 SLG

想不想创造一个自己的梦中家园？



▲界面非常清晰 这样创造起家园来才舒服嘛。



▲玩本游戏，你也可以学到很多装修知识哦。

相信很多人都有这样的记忆，小的时候大家玩过家家时，就喜欢在家里找个角落，然后把它布置成一个小家……说远了，其实喜欢建造一个属于自己的梦中家园的玩家，可以关注一下本作——《造家大师2》。

在国内有关于布置小家园的相关电视节目及资讯这几年可能才刚刚起步，日本方面当然就很发达了，而本作则邀请到了日本9位和建筑装修有关的专家出现在游戏中提供一些专业化的建议，这其中大多数都是日本当红的和家居有关的电视节目的制作人。本作的开发商MMV则是著名游戏“《牧场物语》系列”的缔造者，也因此本作的画风也非常温馨，不过在一些实际的建筑上面，游戏还是很追求真实感的。

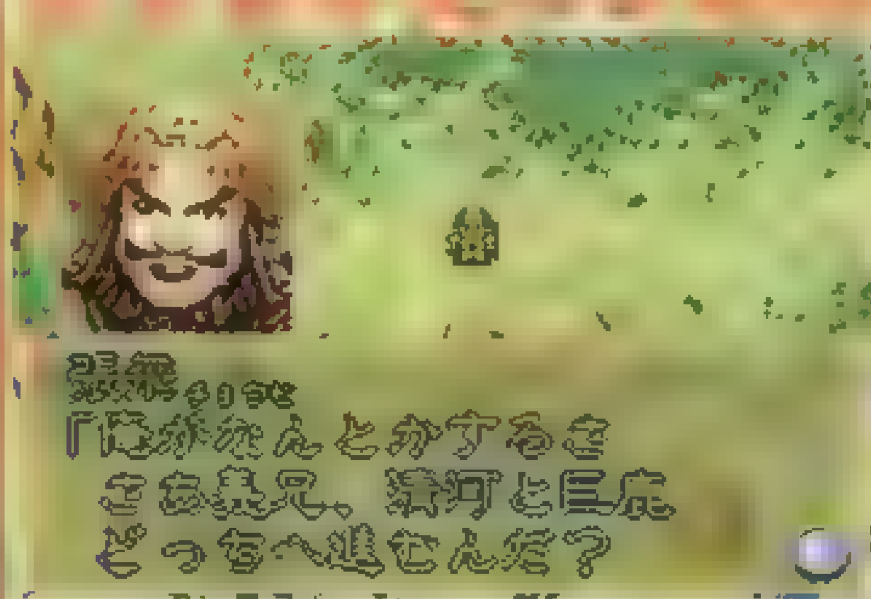


▲来来，创造一个符合自己梦想的游戏室吧！



▲把桌子摆在阳台上，来，享受一下阳光。

GBA 三国志英杰传 S·RPG

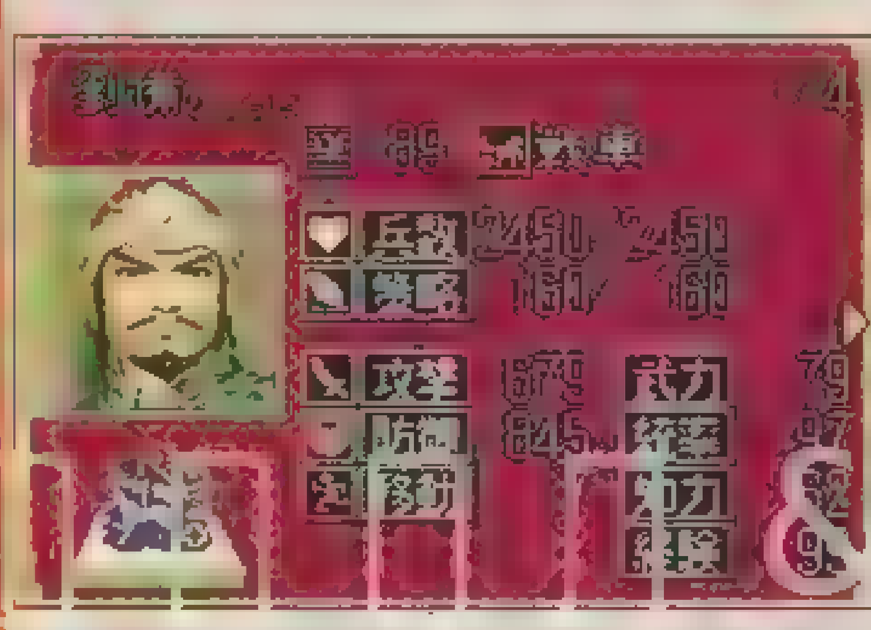


▲游戏中的分支非常多，隐藏剧情也不少。

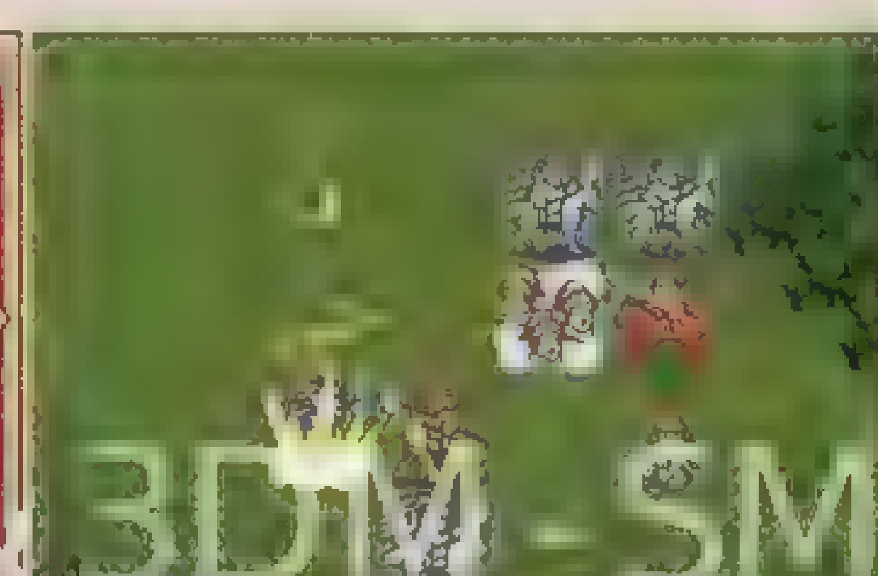


▲每打过一关，就可以到城镇中进行休整。

《三国志英杰传》是一款国内玩家耳熟能详的经典游戏。本作最早推出的是PC版，后来光荣又将其移植到SFC上，并进行了大幅改进。SFC版增加了大量装备道具，另外追加了很多计略，令游戏玩法焕然一新。如今的GBA版就是以SFC版为基本进行改编的。游戏中玩家要扮演刘备复兴汉室，一统天下。游戏中收录了大量《三国演义》中的精彩剧情，登场的角色数量多达223人。升级转职系统是游戏的魅力所在，还会有武术家、猛兽团等充满个性的职业登场。这次GBA版将武将头像改为PS2《三国志战记》中的头像，并追加了自由模式，可以随时挑战打过的关卡。另新增武将列传和历史收集模式，充分满足了玩家的收集欲。



▲人物的能力严格按照“《三国志》系列”来设定。



▲GBA版主要是根据SFC版进行移植。

©2005 Marvelous Interactive Inc. ©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. ©KOEI Co., Ltd.

※以上为开发中画面 转载自WEEKLY FAMITSU №834・835

3DM-SMV www.plumbook...

Multi 龙珠Z 传说 ACT

*本作对应机种为 NGC、PS2 及 Xbox。

家用机上终于有了动作版《龙珠》！而且可以双打！

Atari 近年来在家用机上推出的格斗版《龙珠》游戏虽然每作都能够卖得个盘满钵满，但“FTG”这一游戏类型还是大大限制了游戏所面向的玩家群，还是远不如 ACT 更为大众化啊。但这几年 ACT 类的《龙珠》游戏一般只能在 GBA 上看到，因此玩家当中“想在家用机上玩到画面更酷、更炫的动作版《龙珠》”的呼声当然很高了。现在，Atari 终于公布了《龙珠Z 传说》！尤其让 Xbox 玩家高兴的是，本作将是第一款对应 Xbox 平台的《龙珠》游戏。从目前所公布的这几张游戏画面上看，本作在画面上是无可挑剔的，完全不比这几年 PS2 上的 FTG 版《龙珠》游戏差。不过负责开发本作的并不是在“《龙珠Z：武道会》系列”中表现出色的日本 Dimps 公司，而是 Avalanche（雪崩）公司，因此本作在打击感及动作流畅度上能不能做得像《武道会》那么棒是惟一让人担心的。

本作的故事跨度为“赛亚人传说”到“沙鲁游戏”，玩家可以操作的角色目前已知的 5 位角色包括孙悟空、孙悟饭、短笛、贝吉塔及特兰克斯。游戏的进行也不是简单的流程，各种隐藏关卡、隐藏角色的存在大大保证了游戏的趣味性。最让玩家兴奋的是，本作将支持合作式的双人游戏！这是有史以来《龙珠》游戏第一次出现这样的游戏方式，想想看能够和朋友一同在《龙珠》的世界里并肩作战，That's cool!



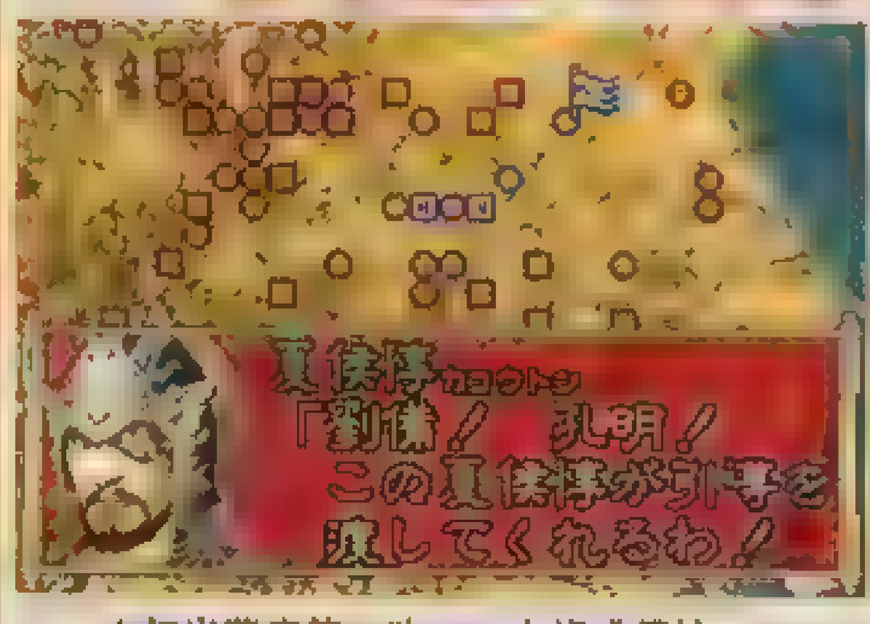

▲孙悟空与贝吉塔，不知让这两个赛亚人并肩作战是什么感觉。



▲可以操纵帅气的特兰克斯对付敌人。（画面中敌人都有血槽显示）


▲孙悟空在城市中作战，看来场景相当丰富啊。

GBA 三国志孔明传 S·RPG



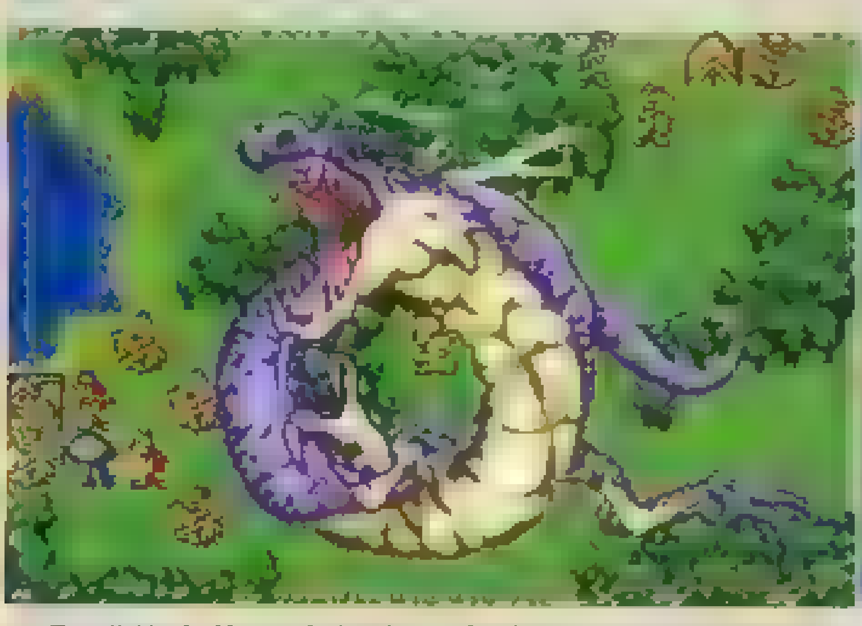
▲初出茅庐第一功——火烧博望坡。

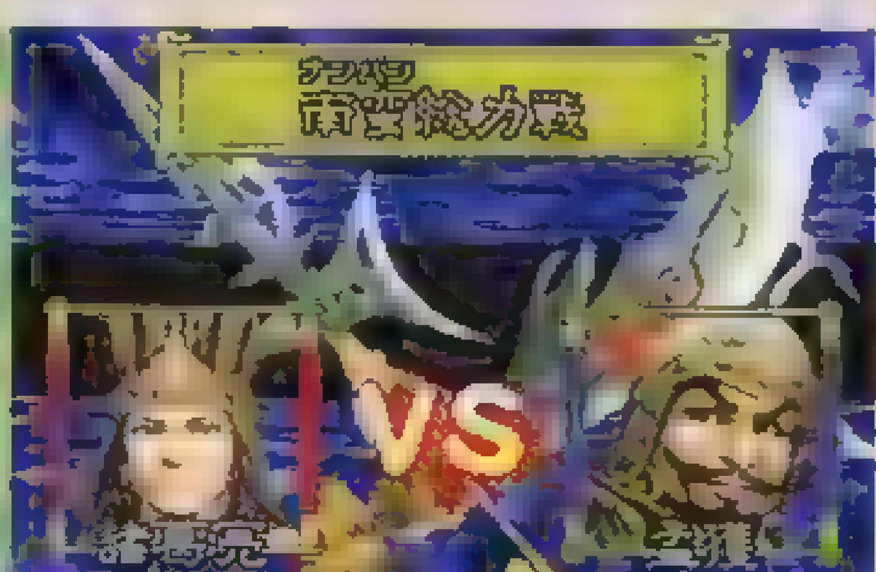


▲这就是有名的三顾茅庐了。

《三国志孔明传》是《三国志英杰传》的续作，一般将其视为“《英杰传》系列”的第二作。这次的 GBA 版将以 PS 版为蓝本进行改编。PS 版对 PC 版中的职业属性进行了修正，还追加了大量原创剧情，如营救关羽和庞统等，令游戏性更高。

本作的主人公是孔明，故事从三顾茅庐开始，到最后孔明继承刘备遗志统一天下。游戏不但有分支，还有多重结局设定。这次 GBA 版的追加要素也和《三国志英杰传》一样：首先是武将头像改为 PS2《三国志战记》中的头像；其次追加了自由模式，可以随时挑战打过的关卡。另新增武将列传和历史收集模式，达到完美时会有特殊奖励。


▲和《英杰传》比起来，本作的计略更加夸张。



▲单挑是一大乐趣，获胜后可以直接升级！

PSP 新天魔界 混沌时代IV 另一个故事 SLG

Idea Factory 日版 预定 2005 年 2 月 24 日

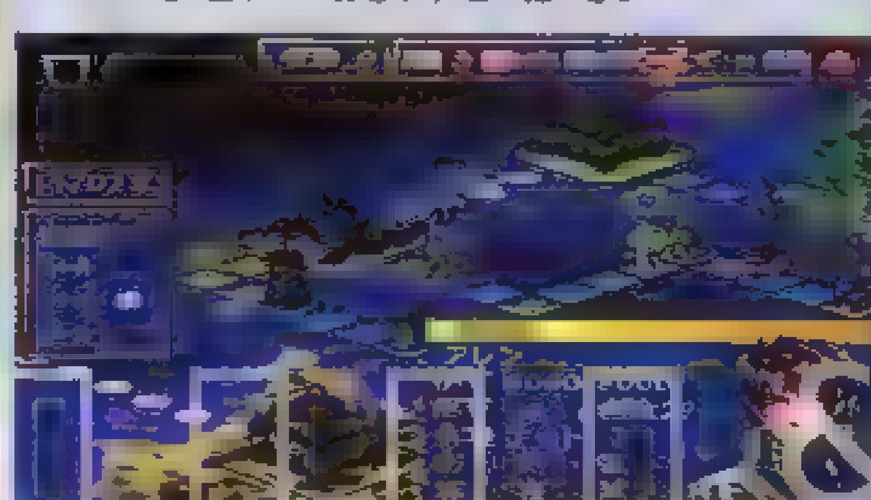
PSP平台首款战略SLG游戏公布！



“《混沌时代》系列”果然是花繁叶茂，2004 年 4 月在 PS2 上推出系列第四作《新天魔界 混沌时代IV》之后，如今开发商 Idea Factory 又公布将在 PSP 上推出最新作。

作为 PSP 上的首款战略 SLG 游戏，本作不论在“内政”画面，还是“战斗”画面，都保持和 PS2 版一致。游戏的进行方法也是按“内政”、“移动”、“战斗”这样的顺序进行的。战斗画面是斜 45 度视角的，战斗时敌我双方一同行动，也就是即时形式的，地形以及部队的阵形将会对战斗的结果产生重大影响，也因此让游戏充满战略性，战斗中武将还可以使用“武将技”，“武将技”不但可以大大影响战况，其本身也是很具有观赏性的。

同为 Idea Factory 公司的系列 SLG，本作中还将会出现“《混沌时代》系列”以及“《鬼魂力量》系列”以往游戏中的角色，因此如果你是该系列 FAN 的话，会分外感动的。


▲实行战略时游戏有些像《三国志》。


▲利用大迫力的必杀技来攻击敌人。

©1996-2005 KOEI Co.,Ltd ©2005 Atari, Inc. All Rights Reserved ©2005 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION. Licensed by FUNimation Productions, Ltd. All Rights Reserve
©IDEA FACTORY 部分内容转载自 WEEKLY FAMITSU № 835 ※以上为开发中画面。
www.plumbook.cn & 3DM-SMV

◆ NEW GAME SCHEDULE ◆

新 作 发 售 表

2004年12月9日中国银行人民币外汇牌价（仅供参考）：

100美元＝827.65元人民币　　100日元＝8.001元人民币

粗黑字体：受注目游戏　　红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年12月15日～2005年2月24日。

注2：推荐度由高到低依次为S、A、B、C、D、E级。

注3：游戏地区版本请参照货币单位。美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

PlayStation2

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
12月份					
15日	信长之野望 Online ～飞龙の章～	信长の野望 Online ～飞龙の章～	Koei	ETC	6800日元
16日	潜龙谍影3：食蛇者	Metal Gear Solid 3 Snake Eater	Konami	ACT	6980日元
16日	潜龙谍影3：食蛇者 限定版	Metal Gear Solid 3 Snake Eater Premium Package	Konami	ACT	12800日元
16日	RPG工具	RPG ツクール	ENTERBRAIN	ETC	6800日元
16日	实况力量职业棒球11 超决定版	実況パワフルプロ野球11 超決定版	Konami	SPG	6980日元
16日	重生传说	テイルズ オブ リバース	Namco	RPG	6800日元
16日	红侠乔伊2 黑胶片之谜	ビューティフルジョー2 ブラックフィルムの謎	Capcom	ACT	6800日元
22日	决战III	決戦III	Koei	SLG	6800日元
22日	决战III TREASURE BOX	決戦III TREASURE BOX	Koei	SLG	11800日元
22日	第一神拳 全明星	はじめの一歩 オール スターズ	ESP	ETC	3800日元
22日	怪盗Apricot 完全版	怪盗アプリコット 完全版	TAKUYO	AVG	6800日元
22日	怪盗Apricot 完全版 限定版	怪盗アプリコット 完全版 限定版	TAKUYO	AVG	6800日元
22日	博德之门 暗黑联盟II	Baldur's Gate DARK ALLIANCE II	SEGA	A・RPG	6800日元
22日	格斗之王'94 RE-BOUT	The King of Fighters '94 RE-BOUT	SNK Playmore	FTG	7800日元
22日	幕末恋华・新选组	幕末恋華・新選組	D3Publisher	AVG	4800日元
22日	死亡打字员 僵尸危机	ザ タイピング オブ ザ デッド ゾンビパニック	SEGA	ECT	4800日元
22日	在遥远的时空中3	遥かなる時空の中で 3	Koei	ETC	6800日元
22日	鬼武者 SPECIAL BOX "密书完结"	鬼武者 SPECIAL BOX "密书完结"	Capcom	ACT	7400日元
22日	指环王 第三纪	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀	Electronic Arts	RPG	6800日元
22日	DQ&FF in 富豪街 特别版	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special	Square Enix	ETC	6800日元
22日	红忍者：荣誉末日	Red Ninja：End of Honor	VU Games	ACT	售价未定
28日	GT赛车4 耐克限定版	NIKE/GRAN TORISMO Limited Edition	SCE	RAC	33800日元
28日	GT赛车4	グランツーリスモ4	SCE	RAC	6980日元
30日	格斗之王 94 战火重燃	The King of Fighters '94 RE-BOUT	SNK Playmore	FTG	6800日元
30日	格斗之王'94 战火重燃 特别限定版	The King of Fighters '94 RE-BOUT Special Limited Edition	SNK Playmore	FTG	7800日元
预定	ToHeart2	ToHeart2	AQUAPLUS	AVG	6800日元
预定	ToHeart2 限定包	ToHeart2（限定デラックスパック）	AQUAPLUS	AVG	9800日元
预定	ToHeart2 初回限定版	ToHeart2（初回限定版）	AQUAPLUS	AVG	19800日元
1月份					
10日	新选组群狼传	新選組群狼伝	SEGA	ACT	6800日元
13日	义经英雄传	義経英雄伝	FromSoftware	ACT	6800日元
17日	惩罚者	The Punisher	THQ	ACT	49.99美元
20日	风云 幕末传	风云 幕末伝	元气	ACT	6800日元
20日	指环王前传 哈比人历险记	ホビットの冒険 ロード オブ ザ リング はじまりの物語	Konami	ACT	5800日元
20日	怪物猎人G	モンスターハンターG	Capcom	ACT	4800日元
27日	数码恶魔传说 天魔变2	デジタル・デビル・サーガ アバタール・チューナー2	Atlus	RPG	8380日元
27日	宇宙战舰大和号 暗黑星团帝国的反攻	宇宙戦艦ヤマト 暗黒星団帝国の逆襲	Bandai	SLG	6800日元
27日	慢性死亡 铁拳，尼娜・威廉姆斯	Death by Degrees Tekken：Nina Williams	Namco	ACT	6800日元
2月份					
1日	脱狱潜龙II：地狱账单	Dead to Rights II Hell to Pay	Namco	ACT	49.99美元
1日	纳米破坏神	Nano Breaker	Konami	ACT	49.99美元
8日	战火兄弟连	Brothers in Arms	Ubisoft	FPS	49.99美元
8日	罗马之影	Shadow of Rome	Capcom	ACT	49.99美元
17日	新世纪勇者大战	新世紀勇者大戦	Atlus	S・RPG	6980日元
17日	摔角玫瑰	ランブルローズ	Konami	FTG	6980日元
24日	樱大战3 巴黎在燃烧吗?	サクラ大戦3 巴里は燃えているか	SEGA	SLG	4800日元

PSP

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
12月份					
12日	山脊赛车	RIDGE RACERS	Namco	RAC	4800日元
12日	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	FromSoftware	SLG	4800日元
12日	大众高尔夫 携带版	みんなのGOLF ポータブル	SCE	SPG	4800日元
12日	极品飞车 地下狂飙 竞争者	ニード フォー スピード アンダーグラウンド ライバルズ	EA Games	RAC	4800日元
16日	真・三国无双	真・三国无双	KOEI	ACT	4800日元
16日	潜龙谍影AC D	メタルギア アシッド	Konami	SLG	4800日元
16日	[illegible]	英雄伝説 ガガーブトリロジー 白き魔女	Bandai	RPG	4800日元
16日	多罗 到哪里都在一起	どこでもいっしょ	SCE	ETC	4800日元
22日	AI围棋	AI囲碁	Marvelous Interactive	ETC	3800日元
22日	AI将棋	AI将棋	Marvelous Interactive	ETC	3800日元
22日	AI麻将	AI麻雀	Marvelous Interactive	ETC	3800日元
24日	狂热噗哟噗哟	ぷよぷよフィーバー	SEGA	PUZ	4800日元
30日	比波猴学院 游戏大全集	ピポサル アカデミーア どっきり!サルゲー大全集	SCE	ETC	4800日元

Nintendo DS

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
12月份					
14日	雷曼DS	Rayman DS	Ubisoft	ACT	39.99美元
14日	泰格伍兹 PGA巡回赛2005	Tiger Woods PGA Tour 2005	EA Games	SPG	39.99美元
24日	狂热噗哟噗哟	ぷよぷよフィーバー	SEGA	PUZ	4800日元
27日	动物管理员	Zoo Keeper	Ignition Entertainment	PUZ	39.99美元
30日	网球王子 2005 CRYSTAL DRIVE	テニスの王子様 2005 CRYSTAL DRIVE	Konami	SPG	4800日元
30日	钻子先生 钻魂	Mr. Driller Drill Spirits	Namco	A・PUZ	39.99美元

GAMEBOY ADVANCE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
12月份					
16日	武装特骑 出击！战斗团	Get Ride! アムドライバー出击! バトルパーティー	Konami	TAB	4800日元
16日	对战王3	デュエルマスターズ	Atlus	ETC	4800日元
16日	机械索斯兽传说 未来记	ZOIDS SAGA フューチャーズ	Tomy	RPG	4800日元
16日	真型徽章机器人 甲壳虫・独角仙	真型メダロット カブト・クワガタ	Imagineer	RPG	4800日元
16日	绝体绝命危险老爷子3	絶体絶命でんじゃらすじーさん3	Kids Station	ETC	4980日元
16日	金色的卡修！！	金色のガッシュベル!!	Banpresto	FTG	4800日元
16日	指环王 第二纪	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第二紀	EA	S・RPG	4800日元
17日	可爱宠物 游戏合辑2	かわいいペットゲームギャラリー2	Culture Brain	ETC	3400日元
17日	双重方块	ツインパズル	Culture Brain	ETC	3400日元
23日	幻星神正义战队	幻星神ジャスティライザー	Konami	ACT	4800日元
30日	杰作选！加油吧伍佑卫门1・2	杰作選! がんばれゴエモン1・2	Konami	RPG	3800日元
30日	游戏王 对战怪兽	游戏王デュエルモンスターズ	Konami	TAB	4800日元
1月份					
6日	世界传说 换装迷宫3	テイルズ オブ ザワールド なりきりダンジョン3	Namco	RPG	4800日元
预定	三国志英杰传	三国志英杰传	KOEI	SLG	4800日元
预定	三国志孔明传	三国志孔明传	KOEI	SLG	4800日元
2月份					
3日	超级机器人大战 原创世纪2	スーパーロボット大战 ORIGINAL GENERATION2	Banpresto	S・RPG	价格未定

Nintendo GAME CUBE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
12月份					
16日	超级机器人大战GC	スーパーロボット大戦GC	Banpresto	S・RPG	7800日元
16日	红侠乔伊2 黑胶片之谜	ビューティフルジョー2 ブラックフィルムの謎	Capcom	ACT	6980日元
16日	实况力量职业棒球11 超决定版	実況パワフルプロ野球11 超決定版	Konami	SPG	6980日元
16日	大金刚 丛林劲鼓	ドンキーコング ジャングルビート	Nintendo	ETC	5800日元
22日	biohazard DOUBLE FEATURE	biohazard DOUBLE FEATURE	Capcom	ETC	4800日元
22日	指环王 中土第三纪	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀	Electronic Arts	RPG	6800日元
22日	极品飞车 地下狂飙2	ニード フォー スピード アンダーグラウンド2	Electronic Arts	RAC	6800日元
1月份					
17日	Resident Evil 4	Resident Evil 4	Capcom	ACT	49.99美元
27日	biohazard4	biohazard4	Capcom	ACT	7800日元
预定	火焰之纹章 苍炎之轨迹	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	Nintendo	S・RPG	价格未定

Xbox

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
12月份					
16日	SWAT：全球反恐小组	SWAT：Global Strike Team	Microsoft	STG	4800日元
16日	史瑞克2	シュレック 2	Microsoft	ACT	4800日元
16日	武装雷鹰 合击	GUNGRIFFON Allied Strike	Tecmo	STG	6800日元
16日	OutRun2	OutRun2	SEGA	RAC	6800日元
16日	罪恶装备 ISUKA	ギルティギア イスカ	ARC SYSTEM WORKS	FTG	4800日元
22日	钢铁之狼 混沌	メタル ウルフ カオス	FromSoftware	ETC	6800日元
1月份					
3日	红忍：荣誉末日	Red Ninja：End of Honor	VU Games	ACT	49.99美元
1[illegible]日	惩罚者	The Punisher	T[illegible]	ACT	49.99美元
2月份					
1日	激情赛车	Forza Motorsport	Microsoft	RAC	49.99美元
8日	战火兄弟连	Brothers in Arms	Ubisoft	FPS	49.99美元

洛克人 X8

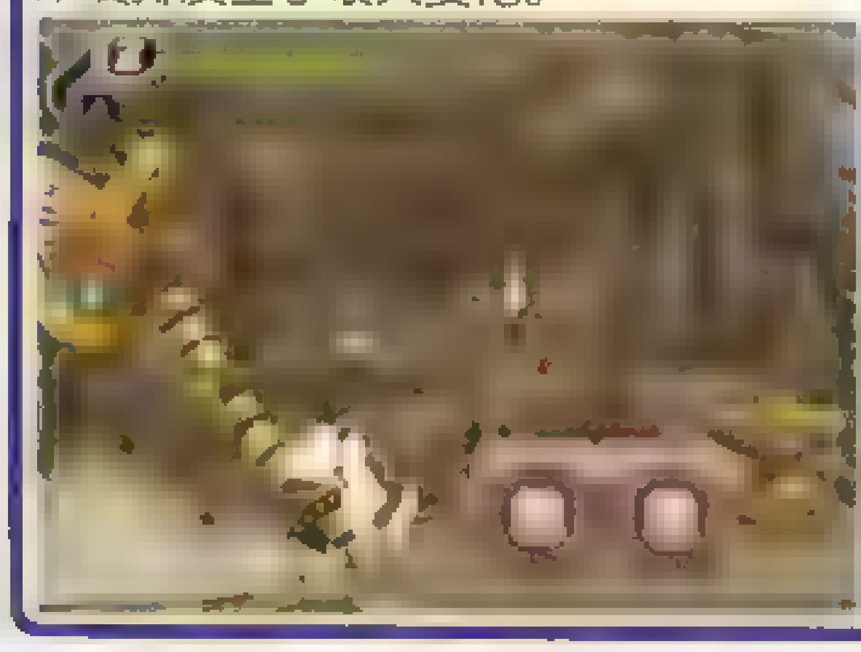
PS2

游戏推介 推荐度 A CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- Capcom
- 49.99 美元
- 无对应周边

12.07

曾经可以被称为动作游戏顶点的“《洛克人X》系列”近年来并没有太多出彩的表现，前作《X7》是系列首度3D化，但是表现并不是特别出色。《X8》虽然将继承前作的3D画面，但是在玩法上却完全回归传统的2D横版动作游戏。本作在双人组队战的基础上加入了同伴紧急支援系统以及合体攻击系统，使战术安排发生了很大变化。




FIFA 完全足球 2

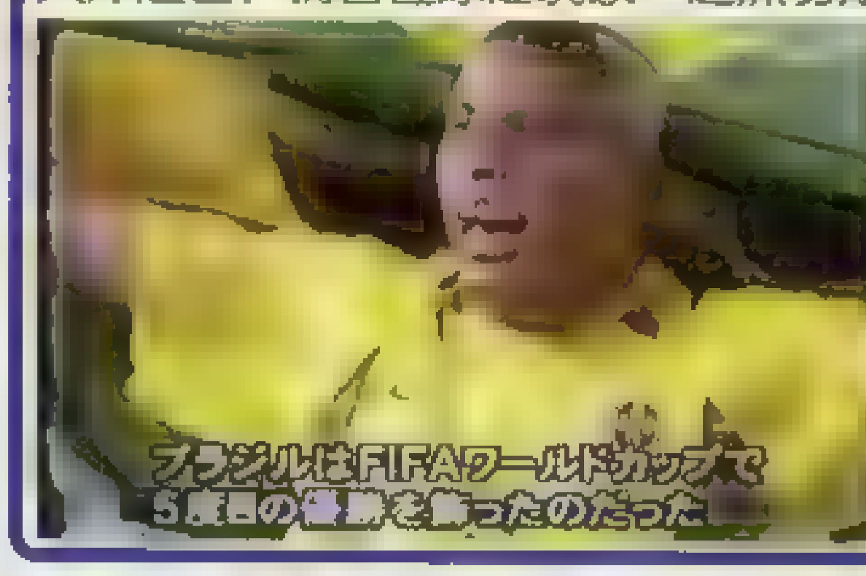
PS2

游戏推介 推荐度 A CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- EA
- 2800 日元
- 无对应周边

12.09

系列作品的第2弹，作为庆祝国际足联百年庆典而发售的作品，在假动作方面的操作要素增色不少，而且经营模式中育成主教练的模式也满足了一部分模拟经营类玩家的要求。但本作最吸引球迷玩家的相信是附送的“FIFA百年庆典纪念DVD”！其中包含了国际足联百年来的精彩赛事影像，同时还有13首脍炙人口的足球歌曲。这一切只需要240元人民币，与一般的正版游戏相差200大洋之巨！请各位球迷玩家一起热切期待！




胜利十一人 欧洲足球战略版

PS2

游戏推介 推荐度 A CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- Konami
- 6980 日元
- 无对应周边

12.09

你梦想过在世界足球中心的欧洲大展拳脚吗？你梦想过自己有朝一日成为豪门俱乐部的正印主帅吗？本作将逐一满足你的梦想！本作的特点在于使用了全新的《WE8》游戏引擎来承载玩家的战术思想，全力打造铭刻着玩家自身鲜明足球风格的球队，并且以它来挑战各路欧洲强豪。本作为育成的教练加入了“名声值”系统。在游戏的序盘阶段，玩家只能选择各大联赛中下游的球队执教，但也不乏马德里竞技和一众法甲球队这样在中游球队里潜力较大的俱乐部。本作的另一个特点就是细化战术设计，再次强调了战术设计在该系列中举足轻重的地位。如果说“《球会》系列”是以训练育成为主，那么“《WET》系列”则是以战术设计见长。这次的系列新作还会在训练的进程中插播其他俱乐部的各类球员转会和市场动作的信息，这对于随时把握竞争对手的动向十分便利。有“小世界杯”美誉的意甲联赛、热情奔放、打法开放的西甲联赛、倡导攻势足球的荷甲联赛，位列5大联赛的德甲、英超、法甲，你将全心全意地贯彻自己的足球理念、训练手段、战术打法在欧洲足球的大舞台上叱咤风云！

真·三国无双

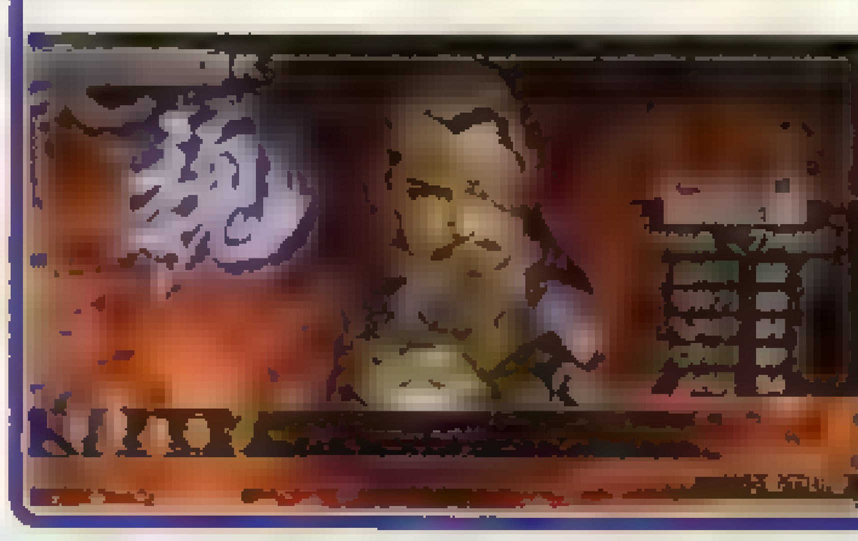
PSP

游戏推介 推荐度 S CERO 12 12岁以上玩家对应

- Koei
- 4800 日元
- 无对应周边

12.16

本作可谓最受人关注的PSP游戏之一。游戏以《真·三国无双3》为蓝本，操作方面得到了完全保留，从空中攻击到反击技应有尽有。不过游戏的系统有很大不同，弱化了装备系统，但也加入了大量全新要素，新增的副将系统、兵粮设定都是新意十足的亮点。PSP版令人惊异的保留了3代中的全部角色，对于一款掌机游戏来说实在是难能可贵。如果你想第一时间购入PSP的话，这款游戏绝对是你的不二选择！




重生传说

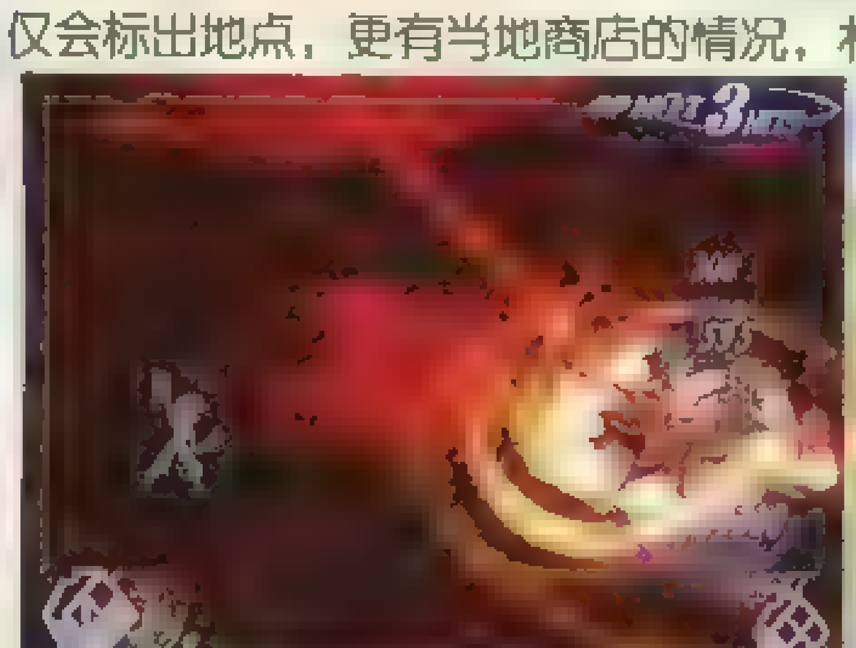
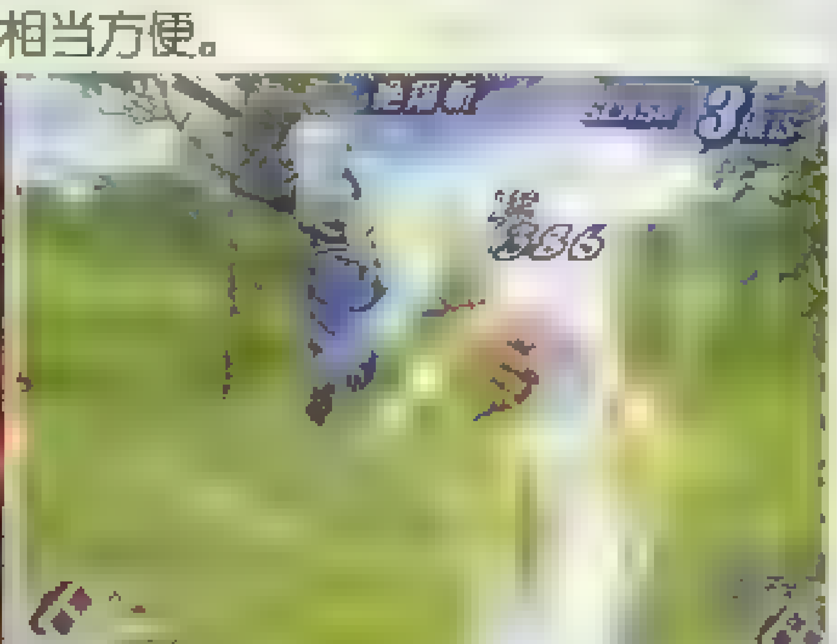
PS2

游戏推介 推荐度 S CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- Namco
- 6800 日元
- 无对应周边

12.16

每一次的《传说》都会在战斗上作一些调整，这次的3线战斗可以说是又一次挑战。游戏的系统也有了一些改变，比如这次称号不是改变成长率而是装备后直接加能力。此外，游戏还增加了一个“食材调配措施”，在这里会拿到一个魔法壶，其效果是经过一定时间后会得到可以用作料理的食材；世界地图不仅会标出地点，更有当地商店的情况，相当方便。

DQ&FF in 富豪街 特别版

PS2 TAB

游戏推介 推荐度 B CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- Square Enix
- 6800 日元
- 无对应周边

12.22

“《富豪街》系列”是一个人气桌面游戏系列，而作为第一款《DQ》和《FF》的角色同时登场的游戏，这次的《富豪街 特别版》其意义自然非凡。游戏的玩法与《大富翁》类似，就是买下土地建造房屋，房屋可以提升等级，对手走到自己的土地时要缴纳一定“过路费”。另外，还可以买道具、买股票，当然还可以陷害对手。游戏的场景很丰富，在《DQ》和《FF》中出现的拉达特姆、世界树、雷平原、米德加尔市甚至飞空艇都会登场，并且每个地方还有各自不同的特色，比如雷平原上就会劈下雷电。游戏中可选的角色也是《DQ》和《FF》的经典角色，游戏中登场的角色相当多，现在已知的《DQ》和《FF》的登场作品有《DQ II～VI》、《FF》、《FF VII》、《FF VIII》、《FF IX》、《FF X－2》、《FF XI》等，相信在游戏发售时还会用新角色加入。游戏的制作阵容也很强大，游戏总制作人是有《DQ》之父美誉的堀井雄二先生，还有更是有《DQ》音乐之父杉山光一先生亲自操刀，相当不俗，再加上由野村哲也的可爱人设，让作品的质量有了保证。

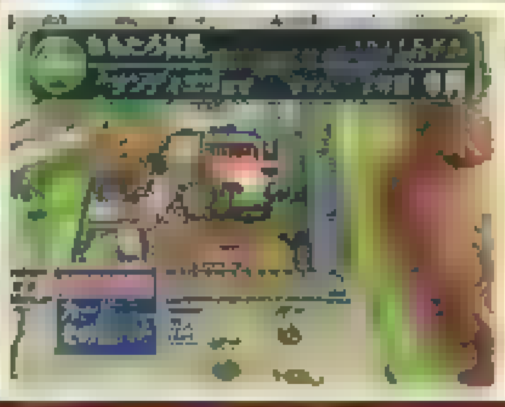
©2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts,EA,EA SPORTS logo and Off the ball are trademarks or registered of Electronic Arts Inc.in the U S and/or other countries.All rights reserved.
Official FIFA licensed product. The FIFA logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. ©KOEI Co ,Ltd.
©いのまたむつみ ©2004 NAMCO LTD. ©2004 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

日本游戏周间销量排行榜 TOP 15

相信玩家都留意到，排行榜的前几位更换得太勤了！上上周排行第一的《王国之心 记忆之链》在新一周中一下子落到第5位，排行第3的《塞尔达传说 神奇的小人帽》更是一"掉"到11位，此"落差"实在吓人。而新一周的首位是在日本拥有十分高人气的《桃太郎电铁USA》，但系列的销量似乎有日渐衰退的现象，估计是游戏的变化不足吧。下周的首位相信大家已经猜到，但实际销量又是如何惊人呢？就让我们拭目以待吧！

2004年11月15日～11月21日

1 NEW 桃太郎电铁USA



PlayStation2
TAB
■ Hudson
11月18日发售 6800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 12万2329
累计销量（套） 12万2329

2 NEW 马里奥聚会6



Nintendo GameCube
TAB
■ Nintendo
11月18日发售 5800日元
最高排位 2位
周间销量（套） 96707
累计销量（套） 96707

3 NEW 火影忍者 激斗忍者大战！3

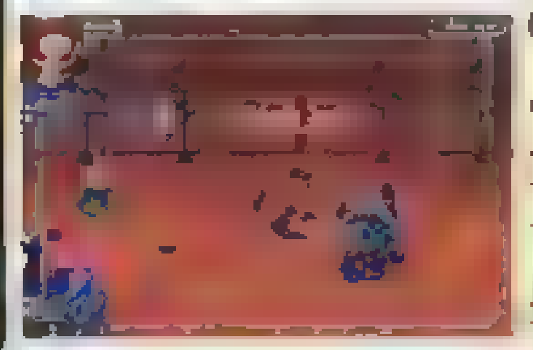


Nintendo GameCube
ACT
■ Tomy
11月20日发售 6800日元
最高排位 2位
周间销量（套） 89141
累计销量（套） 89141

排名	上周 / 上上周	游戏名	机种	厂商	类型	发售日 / 价格	最高排位	周间	累积
4 NEW	上周 – 上上周 –	J联盟胜利十一人8 亚洲冠军杯	PlayStation2	Konami	SPG	10月18日发售 6980日元	4位	40971套	40971套
5	上周 1 上上周 –	王国之心 记忆之链	GameBoy Advance	Square Enix	A・RPG	11月11日发售 5800日元	1位	40890套	21万4718套
6 NEW	上周 – 上上周 –	龙珠 大冒险	GameBoy Advance	Banpresto	ACT	11月18日发售 4800日元	6位	31427套	31427套
7	上周 2 上上周 –	真名法典	PlayStation2	Banpresto	RPG	11月11日发售 6800日元	2位	30018套	14万5296套
8	上周 6 上上周 9	瓦里奥制造 大回转	GameBoy Advance	Nintendo	ACT	10月14日发售 4800日元	1位	16947套	25万2903套
9 NEW	上周 – 上上周 –	POP'N MUSIC 10	PlayStation2	Konami	MUZ	11月14日发售 6800日元	2位	16607套	16607套
10	上周 5 上上周 3	马里奥网球GC	Nintendo GameCube	Nintendo	SPG	10月28日发售 5800日元	1位	16468套	23万7235套
11	上周 3 上上周 1	塞尔达传说 神奇的小人帽	GameBoy Advance	Nintendo	A・RPG	11月4日发售 4800日元	1位	14524套	13万7834套
12	上周 7 上上周 6	口袋妖怪 绿宝石	GameBoy Advance	Nintendo	RPG	9月16日发售 4800日元	1位	14115套	111万5413套
13	上周 8 上上周 2	光明之泪	PlayStation2	SEGA	ACT	11月3日发售 6800日元	2位	10174套	92873套
14 NEW	上周 – 上上周 –	BEATMANIA DX 8th style	PlayStation2	Konami	MUZ	11月18日发售 6800日元	14位	10047套	10047套
15 NEW	上周 – 上上周 –	索斯兽大战	PlayStation2	Tomy	ACT	11月18日发售 6800日元	15位	9985套	9985套

2004年11月8日～11月14日

1 NEW 王国之心 记忆之链



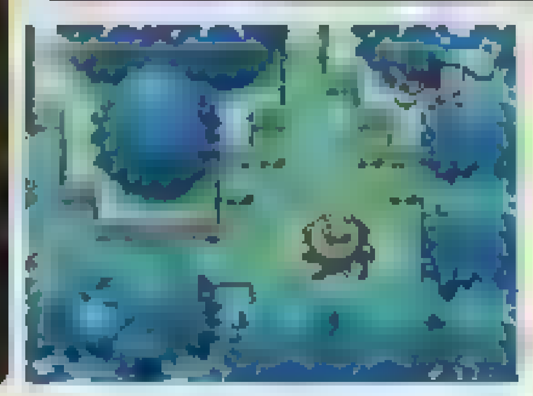
GameBoy Advance
A・RPG
■ Square Enix
11月11日发售 5800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 17万3828
累计销量（套） 17万3828

2 NEW 真名法典



PlayStation2
RPG
■ Banpresto
11月11日发售 6800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 11万5278
累计销量（套） 11万5278

3 塞尔达传说 神奇的小人帽



GameBoy Advance
A・RPG
■ Nintendo
11月4日发售 4800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 30428
累计销量（套） 12万3310

排名	上周 / 上上周	游戏名	机种	厂商	类型	发售日 / 价格	最高排位	周间	累积
4	上周 5 上上周 2	光环2	Xbox	Microsoft	FPS	11月11日发售 6800日元	4位	29235套	29235套
5	上周 3 上上周 1	马里奥网球GC	Nintendo GameCube	Nintendo	SPG	10月28日发售 5800日元	1位	25568套	22万767套
6	上周 9 上上周 5	瓦里奥制造 大回转	GameBoy Advance	Nintendo	ACT	10月14日发售 4800日元	1位	20553套	23万5956套
7	上周 6 上上周 6	口袋妖怪 绿宝石	GameBoy Advance	Nintendo	RPG	9月16日发售 4800日元	1位	18470套	10万[illegible]套
8	上周 2 上上周 –	光明之泪	PlayStation2	SEGA	ACT	11月3日发售 6800日元	2位	16053套	82899套
9 NEW	上周 – 上上周 –	牧场物语 Oh！美妙人生	PlayStation2	MMV	SLG	11月11日发售 6800日元	2位	15889套	15889套
10	上周 7 上上周 2	皇牌空战5 未颂的战争	PlayStation2	Namco	STG	10月21日发售 6800日元	1位	12090套	26万1781套
11 NEW	上周 – 上上周	SIMPLE2000系列UltimateVol.21 嘻哔上等！太保老大 昭和99年传说	PlayStation2	D3 Publisher	ACT	11月11日发售 2000日元	11位	9445套	9445套
12	上周 10 上上周 7	看我的龙吧	PlayStation2	SCEI	RPG	10月28日发售 5800日元	7位	8817套	56875套
13	上周 6 上上周 –	多卡邦世界	PlayStation2	Asmik Ace Entertainment	TAB	10月21日发售 6800日元	6位	8481套	29950套
14	上周 14 上上周 [illegible]	实战柏青嫂必胜法！北斗之拳	PlayStation2	Sammy	SLG	5月27日发售 3800日元	1位	8318套	[illegible]
15	上周 5 上上周 –	妖精战士 世代	PlayStation2	Tecmo	RPG	11月3日发售 5800日元	5位	7413套	36394套

本期日本周间游戏销量排行榜的数据摘录自WEEKLY FAMITSU №834・№835。发售量的颜色如果不足10万为黑色、10万以上为蓝色、50万以上为绿色、100万以上为红色

统计日期至2004年11月28日

中国期待游戏榜 TOP 20

本期	游戏名	厂商名	类型	发售日
1	最终幻想XII	Square Enix	RPG	预定2005春
2	biohazard4	Capcom	AVG	预定2004年12月
3	超级机器人大战 原创世纪2	Banpresto	S·RPG	预定2005年2月3日
4	重生传说	Namco	RPG	预定2004年12月16日
5	鬼泣3	Capcom	ACT	预定2005年2月17日
6	光明力量NEO	SEGA	A·RPG	预定2005年
7	火焰之纹章 苍炎之轨迹	Nintendo	S·RPG	预定2005年3月24日
8	樱大战V 再见！吾爱	SEGA	S·RPG	预定2005年
9	源氏	SCEI	ACT	预定2005年
10	GT赛车4	SCEI	RAC	预定2004年12月28日
11	王国之心2	Square Enix	A·RPG	预定2005年
12	红侠乔伊2 黑胶片之谜	Capcom	ACT	预定2004年12月16日
13	格斗之王94 战火重燃	SNK Playmore	FTG	预定2004年12月22日
14	旺达与巨像	SCEI	ACT	预定2005年
15	凡人物语	Square Enix	RPG	发售日未定
16	怪物猎人G	Capcom	ACT	预定2005年1月20日
17	洛克人X8	Capcom	ACT	预定2004年12月7日
18	世界传说 换装迷宫3	Namco	RPG	预定2005年1月6日
19	大神	Capcom	ACT	发售日未定
20	决战3	Koei	SLG	预定2004年12月22日

由于《潜龙谍影3 食蛇者》的发售，《最终幻想XII》再次挽回首位，而随着近日公布作品的增加，再加上读者们在参考了我们的相关报道后，让排行榜的位置发生了比较大更新，在此要感谢所有读者对期待榜的支持，这次为让玩家更了解期待作品的细节，因此增加了各游戏的预定发售日，希望大家喜欢。

统计日期至2004年11月28日

最期待中文化游戏 TOP 10

本期	游戏名	厂商名	类型
1	最终幻想X	Square Enix	RPG
2	世界足球 胜利十一人8	Konami	SPG
3	女神侧身像	Enix	RPG
4	口袋妖怪 绿宝石	Nintendo	RPG
5	仙乐传说	Namco	RPG
6	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix	RPG
7	潜龙谍影2 自由之子	Konami	ACT
8	火焰之纹章 圣魔之光石	Nintendo	S·RPG
9	潜龙谍影3 食蛇者	Konami	ACT
10	最终幻想VII	Square Enix	RPG

果然不出大家所料，《潜龙谍影3》在退出了"期待榜"后马上在短时间内出现在"期待中文化游戏榜"中，想必本作中出现的深奥词汇和众多的对白已经让大家头痛不已了吧，读者如果想了解剧情的话，也可以留意本刊连载中的小说哦，另外《勇者斗恶龙Ⅷ》由于在统计时只发售了一日，因此票数未足上榜，大家一定要踊跃支持啊！

① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
② Email速递：ucg@ucg.com.cn
③ 短信快捷 中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送TP+1—10个游戏名称到33557770（联通用户发送到9955[illegible]）而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送到CH+1—10个游戏名称到33557770（联通用户发送到[illegible]）

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2004年11月4日～11月19日

上期"短信排行榜"MP3大奖的获得者是哈尔滨读者，号码是139****4777。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品获奖者

133****2905	135****2631
139****6490	135****4874
138****1536	138****2916
135****1025	136****2880
138****3000	137****2817
135****4107	138****3512
137****8169	136****3894
135****4868	139****3877
138****9291	139****6006
133****3226	138****0101

美国游戏排行榜 TOP 10

《极品飞车 地下狂飚2》在美国的首周销量比前作高60%，在英国的首周销量更是达到了前作的3倍，终于打破了《横行霸道：圣安德里亚斯》和《光环2》轮流坐镇英国销量榜首的局面。



本期	游戏名	厂商名	机种	发售日	类型
1	极品飞车 地下狂飚2	EA	PS2/Xbox/NGC	2004年11月15日	RAC
2	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar	PS2	2004年10月26日	ACT
3	FIFA 2005	EA	PS2/Xbox/NGC	2004年10月8日	SPG
4	职业进化足球4	Konami	PS2/Xbox	2004年10月15日	SPG
5	光环2	Microsoft	Xbox	2004年11月9日	FPS
6	WWE SmackDown! vs. Raw	[illegible]	PS2	2004年11月12日	SPG
7	超人特攻队	THQ	Xbox/PS2/NGC	2004年11月5日	ACT
8	大逃亡：黑色星期一	SCEA	PS2	2004年11月12日	AVG
9	模拟市民	[illegible]	PS2/Xbox	2004年11月12日	SLG
10	泰格·伍兹PGA巡回赛2005	EA	PS2/Xbox	2004年9月20日	SPG

美国游戏排行榜 TOP 10

本周美国榜简直就是FPS的天下，有4款FPS游戏进入了TOP10，不过作为任天堂今年在欧美第一重头戏的《银河战士Prime2》居然只排在第10位实在是令人失望，该作在英国甚至排到了30多名。



本期	游戏名	厂商名	机种	发售日	类型
1	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar	PS2	2004年10月26日	ACT
2	极品飞车 地下狂飚2	EA	PS2	2004年11月15日	RAC
3	光环2	Microsoft	Xbox	2004年11月9日	FPS
4	潜龙谍影3：食蛇者	Konami	PS2	2004年11月17日	AVG
5	Madden NFL 2005	EA	PS2	2004年8月9日	SPG
6	极品飞车 地下狂飚2	EA	Xbox	2004年11月15日	RAC
7	龙珠Z：武道会3	Atari	PS2	2004年11月16日	FTG
8	汤姆·克兰西的幽灵侦察团2	Ubisoft	Xbox	2004年11月16日	FPS
9	使命召唤：决胜时刻	Act[illegible]ion	PS2	2004年11月16日	FP[illegible]
10	银河战士Prime2：暗之回响	Nintendo	NGC	2004年11月15日	FPA

www.plumbook.cn

WILD ARMS the 4th Detonator



Detonator：起爆剂

荒野兵器 4	SCEJ	RPG
PS2 W.LD ARMS the 4th Detonator	预定 2005 年 3 月	日版



焕然一新的“《WA》系列”最新作！

在2004年11月AB合刊的东京游戏展相关报道中，我们已经为大家呈上了《荒野兵器4》的试玩报告。和前几作比起来，4代的变化可谓彻头彻尾，传统的游戏系统被改得面目全非。但是，当看到新的冒险依然发生在那片名叫珐尔该亚的大陆上时，当听到主人公依然被人们称为“渡鸟”时，所有人都明白了——没错！这就是我们期待万分的“《WA》系列”最新作！

这回故事中的珐尔该亚，比过去还要荒凉贫瘠。十余年前，在这片大陆上爆发了一场令世界一分为二的大战。我们的渡鸟，又要在这片大陆上演绎出怎样的传奇呢？



▲更强调动作的冒险之旅　光想就令人热血沸腾啊！

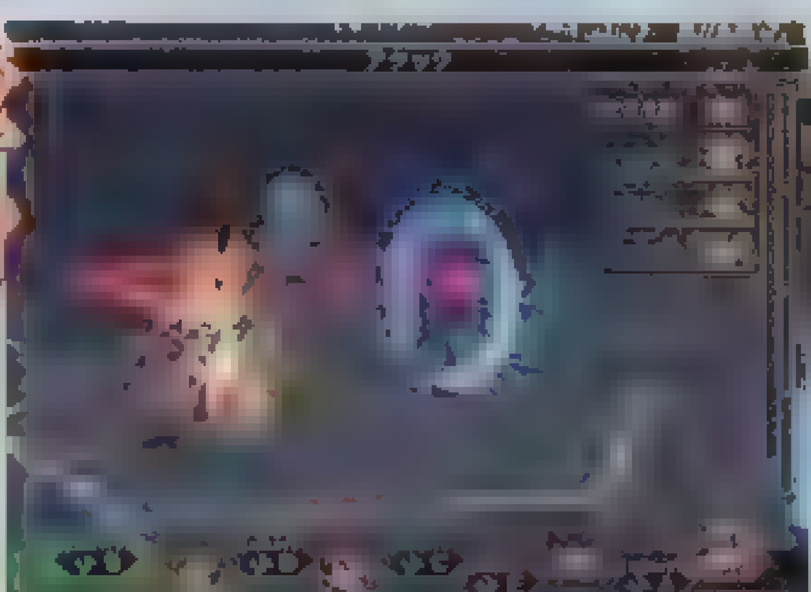
似曾相识的珐尔该亚 永远不变的冒险舞台





▶渡鸟就是候鸟，在游戏中就和牛仔一样　是珐尔该亚大陆上的人们对冒险者的称呼。

整个战斗系统焕然一新！

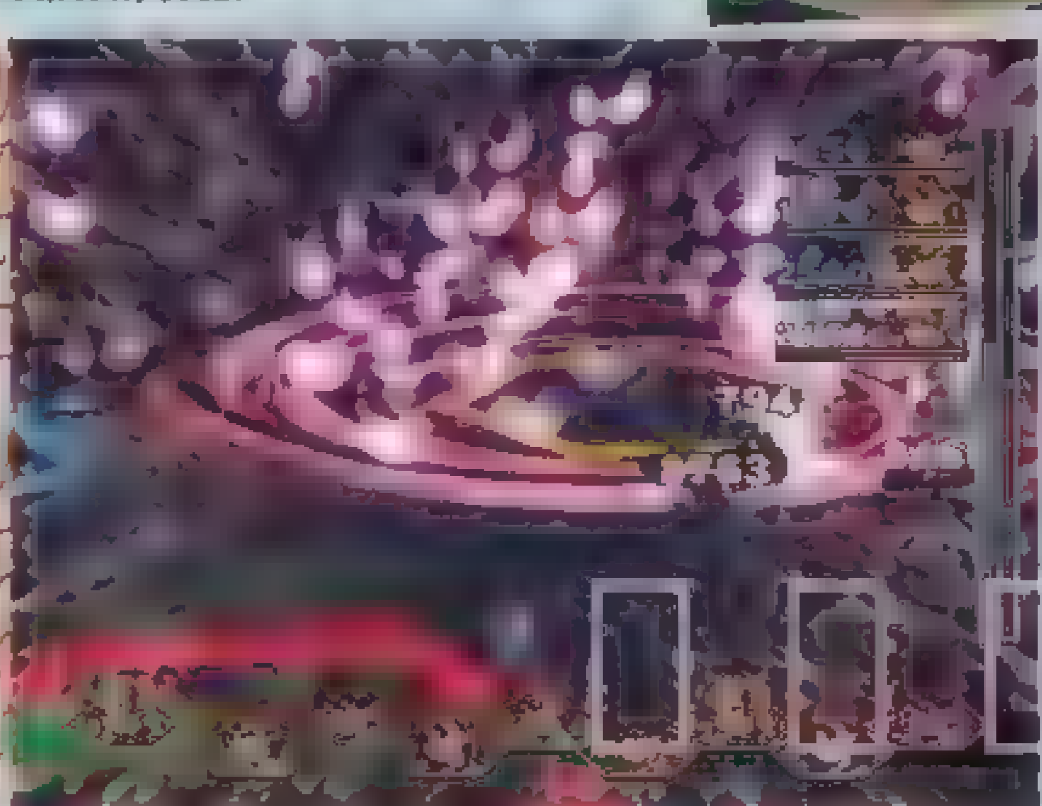






▶▲战斗向来都是系列作品的弱项，让我们期待新作的表现！

动辄上千的攻击力！



◀即使是在游戏初期，也能打出近万的伤害值。按以前的比例来看，最强敌人的号也许会过亿？

与《Alter Code:F》的联动！

本作其实就是早些时候公开的《荒野兵器 Another Code:F》，2003年11月27日推出的《荒野兵器Alter Code:F》可以说是本作的前传。现在我们已经获悉，本作可以与《Alter Code:F》的记录进行联动。联动后，玩家初期身上的金钱和道具会增加，冒险中会出现额外奖励的宝箱，特定道具的作用会发生变化，打倒特定BOSS后获得的经验值会增加。没玩过前传的人不妨利用即将到来的寒假，好好补上一课哦。

©Sony Computer Entertainment Inc. ※以上为开发中画面。

转载自WEEKLY FAMITSU №835 ■文字：乡迦

所有的进化全部罗列在此！新一代渡鸟的身世大曝光！

本作依然采用“踩地雷式”的随机遇敌方式。玩家在地图上移动时会遇到各种各样的谜题，必须将其一一化解之后才能顺利前进。在冒险的途中除了随时出来问候玩家的杂兵之外，也会有各式各样的强敌等着玩家前去挑战。下面就让我们向荒野出发吧！

事件 EVENT



本作的剧情事件中会出现语音！这实在是一个好消息，这样渡鸟们彻底摆脱了过去只能在战斗中发声的命运。本作和3代一样，将采用卡通渲染技术，不过技术含量自然不可同日而语。利用卡通渲染技术，就能表现出动画般的感染力，值得期待！

动画般的感染力

极为丰富的表情变化



▲设计人员在各位角色的脸部表情上下了很大工夫，有了丰富的表情，冒险时的投入度一定会大幅提升！

旷野 FIELD

这次旷野中出现的谜题种类更多，很多谜题对动作的要求远高于一般的RPG，因此这也使得主人公必须要有更好的身手。东京游戏展的试玩版中，主人公可以做出诸如蹲下、滑铲、二段跳、空中飞踢的动作，简直和动作游戏一样了。而且利用各种各样的道具，主人公还能做出更为丰富的动作！



广阔的冒险舞台

比A·RPG还要丰富多彩的动作



▲在特定地方还能做出特殊的动作如现在大家所看到的爬梯子和抓水管。

在城镇内的动作

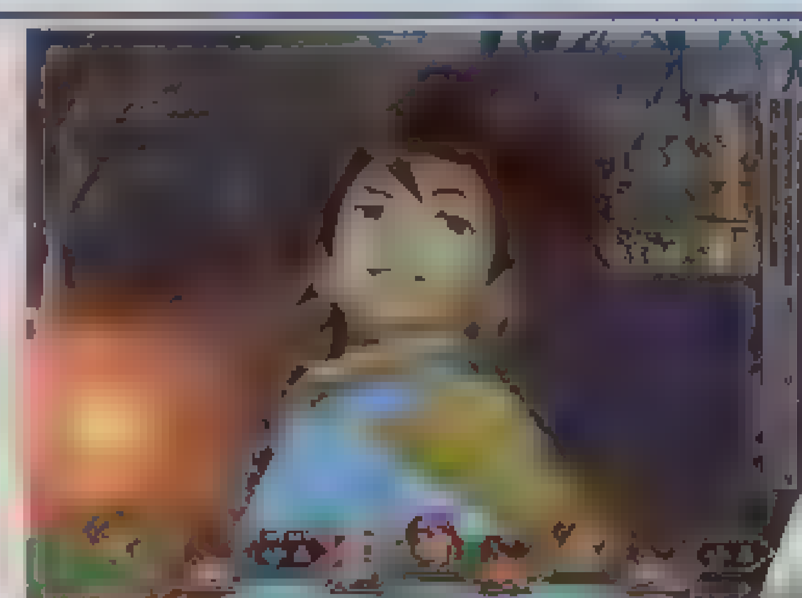
即使是在没有敌人的城镇里，主人公依然可以施展自己过人的身手。说不定谁家的屋顶上就会有一个宝箱哦！



路灯上也有玄机吗……

4位少年渡鸟将成为这个世界的起爆剂！

“《WA》系列”是目前为数不多的坚持4人战斗制的3D RPG，本作也不例外。这4位风华正茂的少男少女，究竟会令荒芜的珐尔该亚大陆如何“爆发”呢？





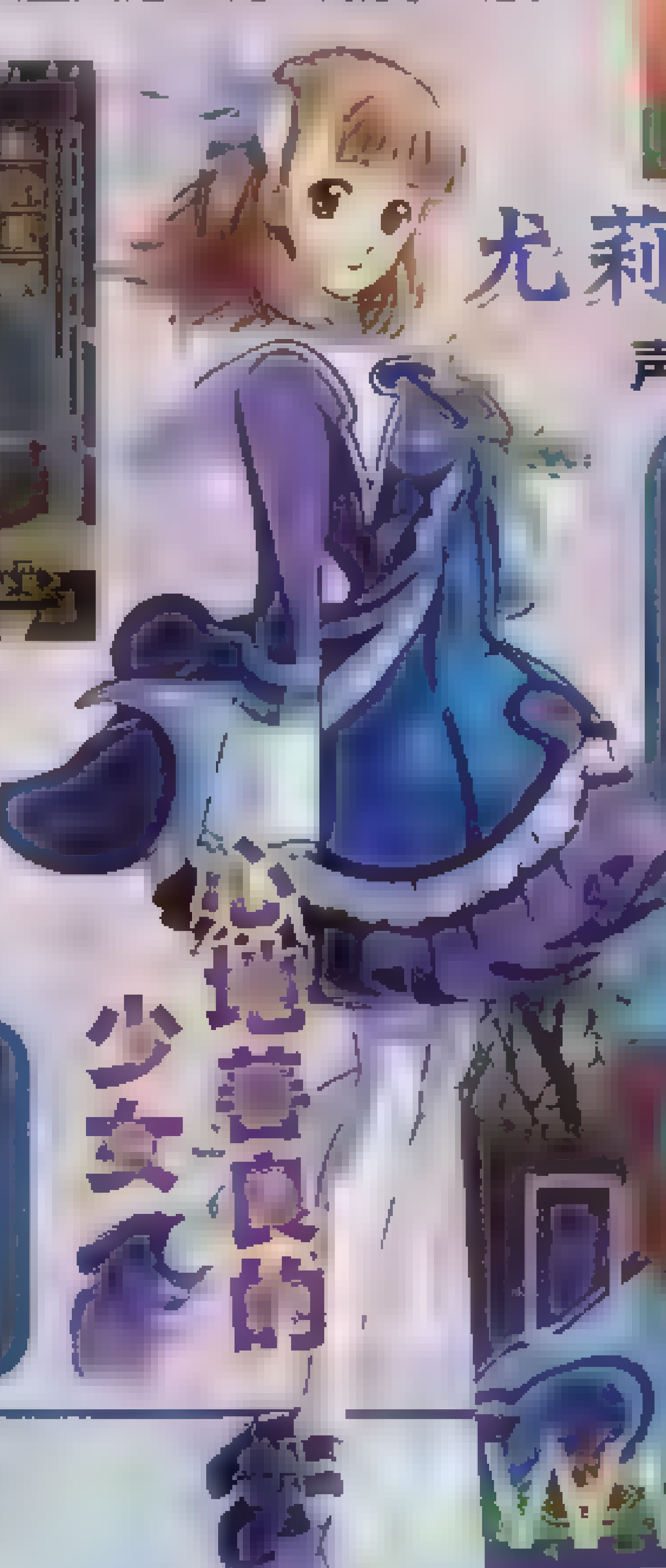


心直口快的少年

捷多·玛维里克

声优：白石凉子

[illegible]的少年，受到成长环境的影响，言行中总是带有几分与年龄不相称的幼稚。可以和神秘的机器ARM沟通意志，并能灵活自如地使用ARM。通过ARM和伙伴们的相会，捷多开始直面那场席卷珐尔该亚大陆的战争。

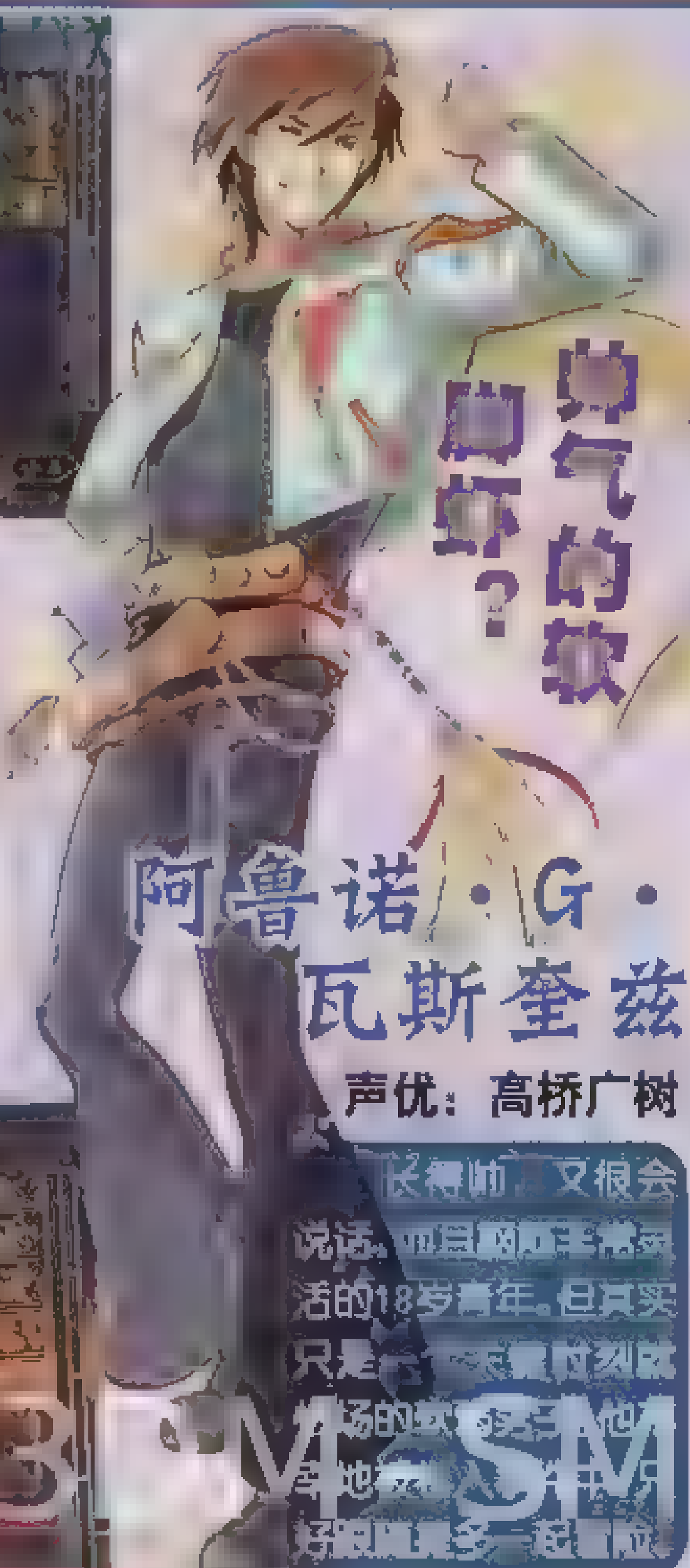


心地善良的少女

尤莉·阿特蕾迪

声优：川澄绫子

15岁，是一位既活泼又善良的少女。和捷多一样可以控制ARM，不过在她身上似乎还有很多谜[illegible]





帅气的软脚虾？

阿鲁诺·G·瓦斯奎兹

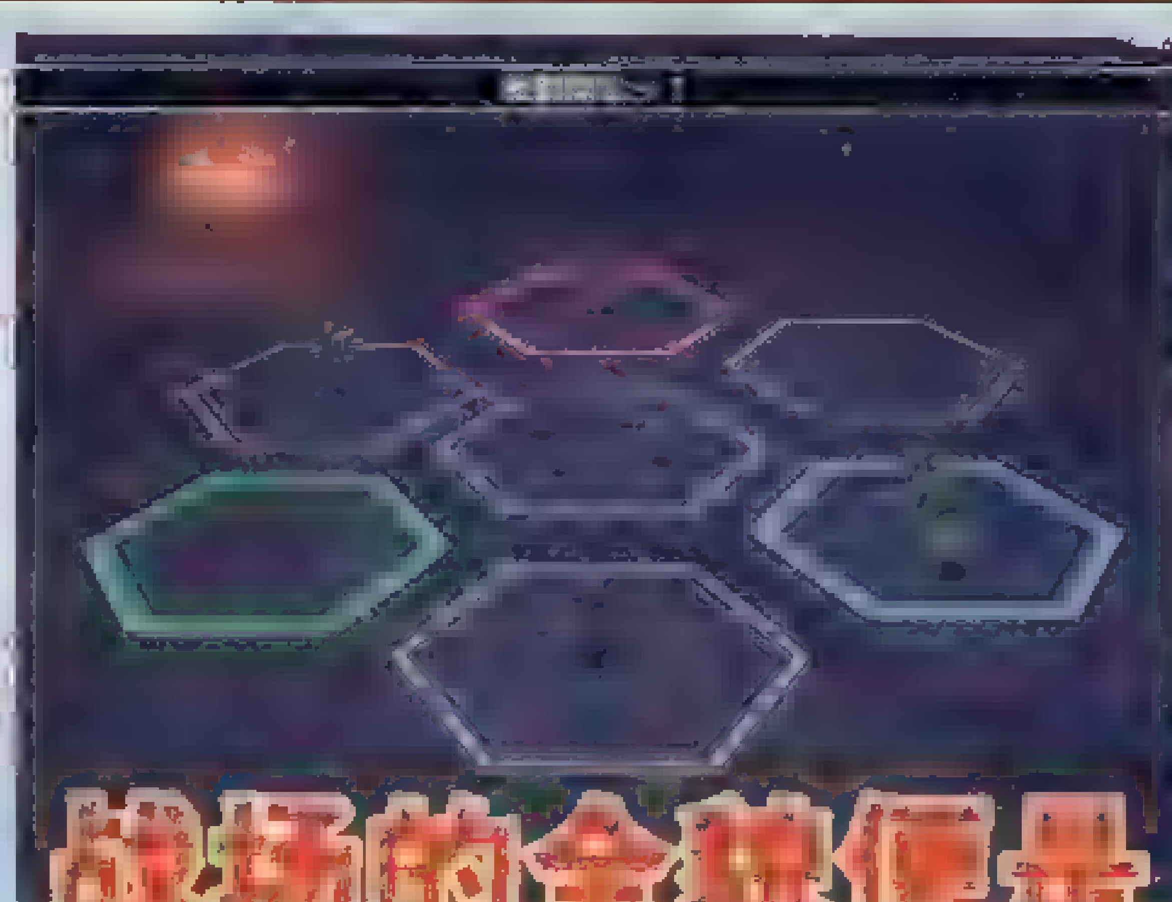
声优：高桥广树

[illegible]长得帅，又很会说话，而且[illegible]活的18岁青年，但其实只是[illegible]

[illegible] & 3DM-SM
www.plumb

战斗 BATTLE

本作的战斗系统同样有着惊人的进化。战场是一个由7个六边形(HEX)组成的区域。任何攻击都有攻击范围，刀剑类武器只能攻击周围一格的敌人，枪械类武器可以攻击战场上的任意一格，特技、魔法则不定。如果不在攻击范围之内，必须先移动才能发动有效攻击，但不是所有攻击手段都可以在移动后使用。



战场的全貌便是这个样子啦！

菜单画面

在这里可以进行战前整备，部分指令在战斗中也能使用。





除了下方的ガジェット！了有些可疑，看起来和前几作没什么区别。

状态画面

7个六边形组成的战场！

同时攻击多个敌人

战斗时当几个敌人挤在同一格时，攻击这一格中的任意一个敌人，都可以实现同时攻击多个敌人的效果。我方队员也可以挤在同一格里，此时可得小心别被敌人给一锅端了。



◀▼▶复数攻击应该会成为战斗的主轴，由此可以衍生出多种战术。比如敌我双方是不能共存于同一格中的，由于战场就这么大，如果像下棋一样把敌人逼入角落的话，就可以将其聚而歼之了。

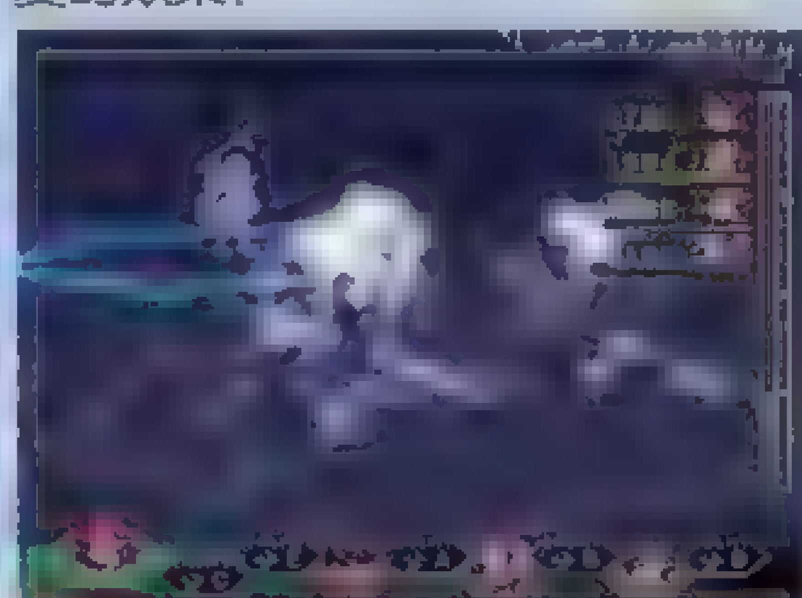






全员集合进行回复

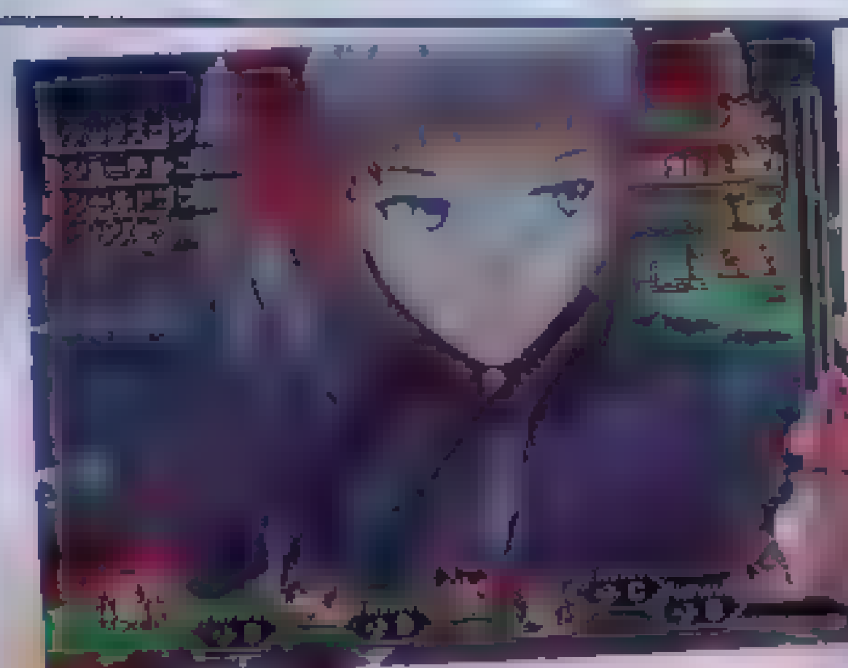
回复魔法同样也是按格子来的。如果同伴都挤在同一格中，就算是最低级的回复魔法也能实现全员回复的效果！



分散人员便于回避

从目前来看我方人员挤在同一格时对攻击没有任何帮助，所以除回复时间外请尽量把人员分散开来，这样就不用担心被一击全灭。







拉克薇尔·阿普盖特

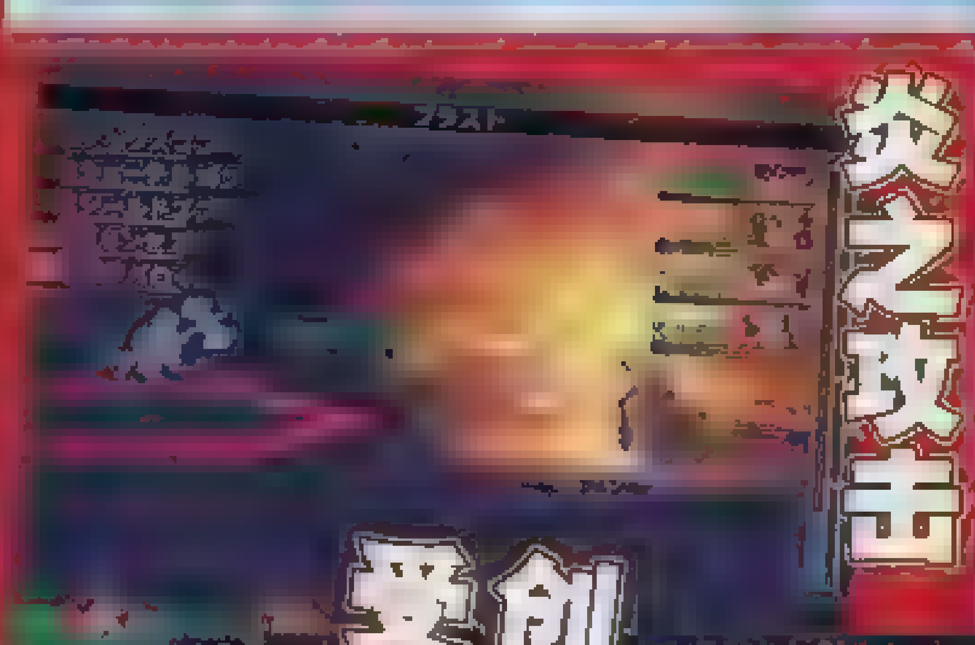
声优：生天目仁美

19岁的少女剑士。总是一副很冷淡的样子，给一种很难接近的感觉，但实际上是一位很会照顾别人、性格非常和善的大姐姐。经常用自己卓越的剑技来帮助捷多他们。

外表看似很难接近，其实很体贴的女剑士

华丽的战斗画面

……要进化，不然就对不起观众了。本作在这方面同样下了很大力气，各角色在……击中敌人后出现的效果也相当夺目，这次的战斗将是大不同啊大不同！

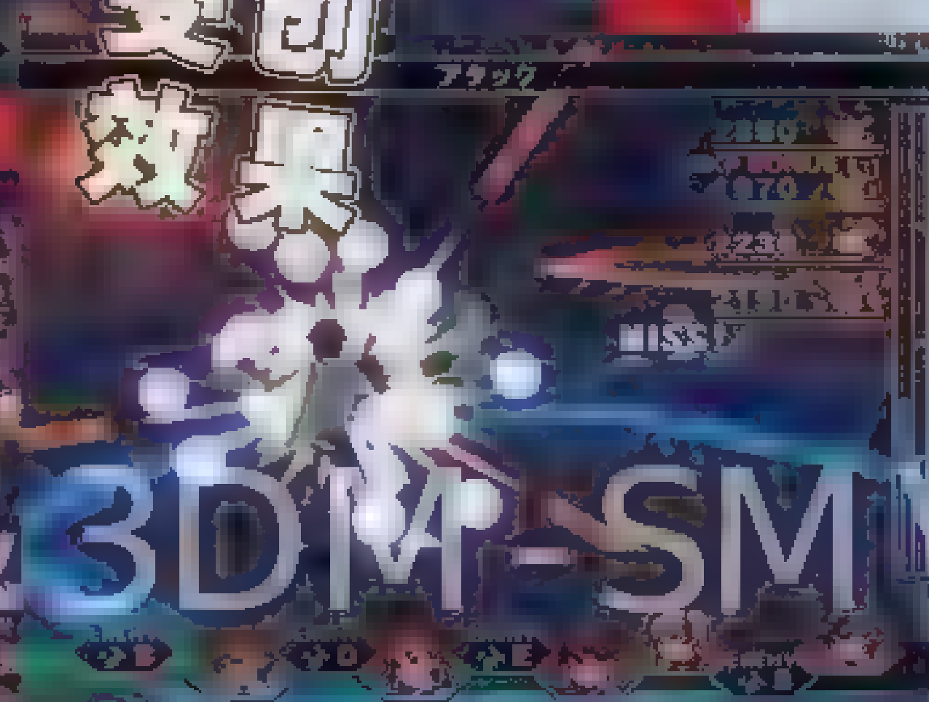


炎之攻击



大爆发





受创效果

3DM-SMY

『《光明》系列』系谱

光明与黑暗 机种 MD 发售时间 1991年3月

光明力量 众神的遗产 机种 MD 发售时间 1992年3月

光明力量II 古代封印 机种 MD 发售时间 1992年12月

光明力量外传I 远征·通往邪神之国 机种 GG 发售时间 1992年12月

光明力量外传II 古代的封印 机种 GG 发售时间 1993年10月

光明力量CD 机种 MD-CD 发售时间 1994年8月

光明力量外传 Final Conflict 机种 GG 发售时间 1994年3月

光明贤者 机种 SS 发售时间 1995年8月

光明圣柜 机种 SS 发售时间 1996年12月

光明力量III 一章 王都的巨神 机种 SS 发售时间 1997年12月

光明力量III 二章 被狙击的神子 机种 SS 发售时间 1998年4月

光明力量III 三章 冰壁的邪神宫 机种 SS 发售时间 1998年9月

光明之魂 机种 GBA 发售时间 2002年3月

光明之魂II 机种 GBA 发售时间 2003年7月

光明力量 暗黑龙复活 机种 GBA 发售时间 2004年8月

光明之泪 机种 PS2 发售时间 2004年11月

然后……



Shining Force NEO

シャイニング・フォース ネオ

[illegible]《光明力量NEO》[illegible]PS2，相信读者已经在我们114、115期中的报道[illegible]RPG[illegible]意的地方呢？下面将为大家一一解说。

光明力量NEO	SEGA	A・RPG
PS2	シャイニング・フォース ネオ 预定2005年3月24日 [illegible]	[illegible]

以S·RPG为系列带来超强人气的
新生的《光明力量》登场！

在1991年3月，SEGA在自家的机种MD上发售了一款S·RPG作品《光明与黑暗》。紧接着游戏的主题和S·RPG的战斗模式，最后派生出至今为止依然备受关注的作品《光明力量》。在距离前作"《光明力量》系列"7年后，新生的作品《光明力量NEO》正式诞生！符合本作的标题，这次的作品一改过去的S·RPG类型，摇身一变成为了A·RPG。不但能与同伴们组队，而且还能体验应付大批敌人时的战略性和杀敌的爽快感。当然，游戏中还会保留不少系列的经典系统，如"Return"魔法等，让玩家能以两种不同的心态展开壮大的冒险。

游戏的流程

这里向大家简单介绍一下游戏的基本流程。在这之前先强调一下系列经典的"Return"魔法，使用此魔法后便可以立刻返回本阵进入整备状态，然后再向关卡挑战。

[illegible]

↓

在本阵中编成队伍

↓

在地图上战斗

↓

全灭敌人
破坏怪兽之门

↓

结束战斗

在遇到危险时一定要立刻使用Return魔法返回本阵！



▲▶所有的同伴都会集中在本阵，玩家在进入战斗前必须选择自己喜爱的两名角色作为辅助。

以A·RPG的豪快迎战新的舞台！





◀在本作中能够组成3人的队伍进入战场。





▶使用Return魔法可以便可以立刻返回本阵，再度整理。

在下一页还有更新情报和访谈哦！

©2005,SEGA ※以上为开发中画面。

转载自 WEEKLY FAMITSU №836 ■文字、猫太

直击游戏开发者！
体验全新《光明力量》的魅力所在！

究竟这款演变成A·RPG的《光明力量NEO》拥有什么样的变化呢？然而在继承系列的传统上，又有什么值得FANS关注的东西呢？为了寻求这些大家最关心的答案，这次对本作的监督下里阳一（以下简称下里）先生进行了一次简短的采访。另外还会随着访谈为大家介绍游戏中已经判明的系统，其中包括了新要素ForceFrame，如果对本作抱有兴趣的读者千万不要错过哦！

变成A·RPG类型的本质



——一般只要提及《光明力量》的话，肯定也会扯上S·RPG的游戏类型，但这次为什么要改成A·RPG呢？

下里：其实我们在最初制作时的确是以S·RPG的角度去考虑的，而且开发组的大多数成员都不想破坏原有的游戏性。毕竟利用PS2的强大机能后，我们可以让同一个系统变得更全面，而且游戏画面（包括特效画面）也会变得更华丽。我们认为光是这些变化就可以打造出一个全新的《光明力量》。

——原来如此。

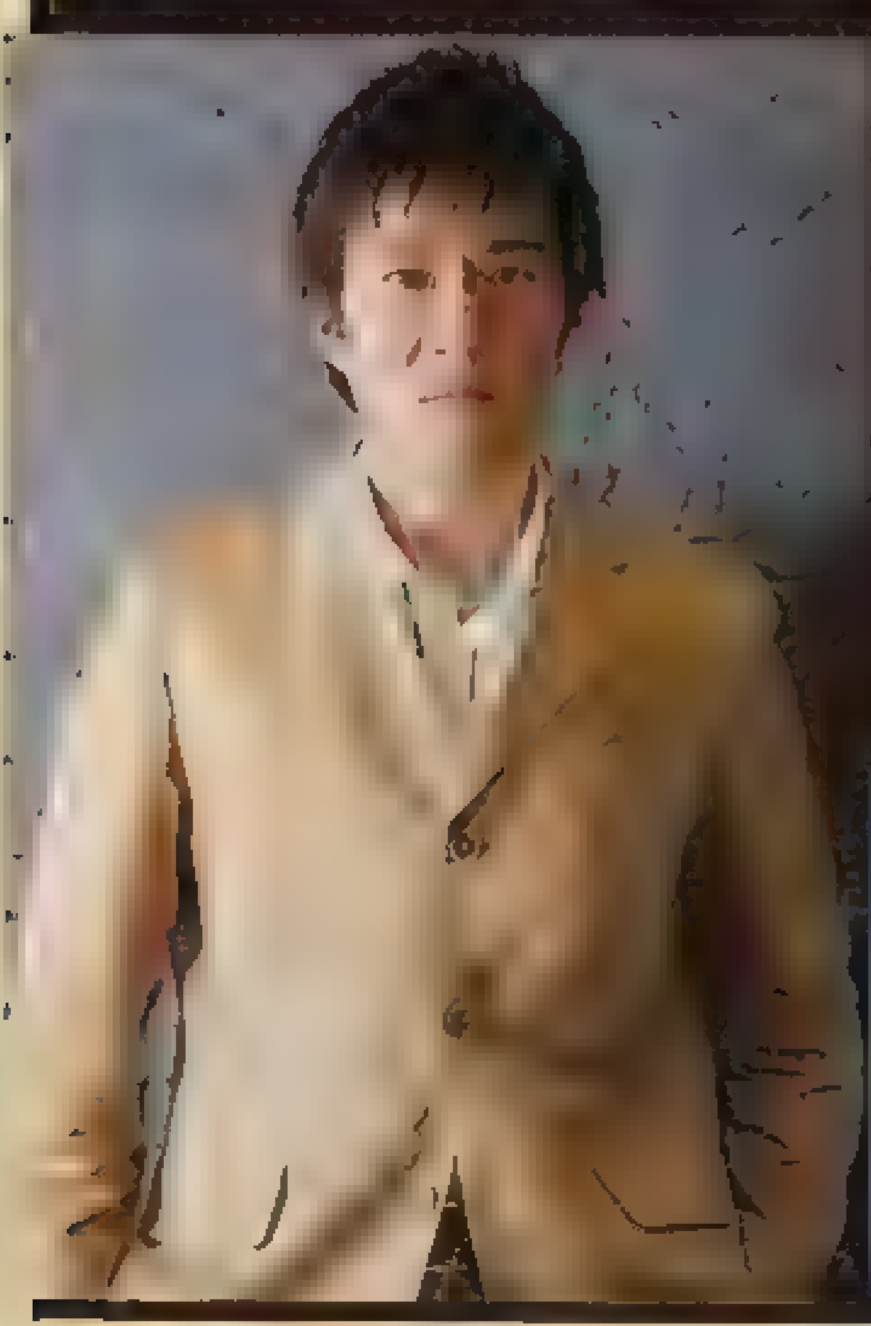
下里：接着我们打算制作一个S·RPG的进化形态，这将会成为变化的其中一步。究竟S·RPG的进化形态是什么呢？现在为止，我想就只有实时战略系统（RealTimeSimulation，以下简称RTS。采用此系统的代表作品为《汪达尔之心》）了，不过这系统对于玩家来说有一定的难度，甚至会遭受部分玩家的批评。其实这个系统的确不受玩家的爱戴，那么围绕着"不能使用RTX系统"的问题，我们再次陷入了困境。然而我们想到了RTX系统的特色就是动作要素，最后也有了制作A·RPG的初步计划。

——途中受了不少挫折吧！

下里：是啊，我们为了能完全去除S·RPG的传统概念去制作，真的做了不少思想工作。就我来说，至少也是《光明与黑暗》的忠实玩家和SS版《光明力量》的其中一名制作者，所以对传统系统拥有十分强的怨念，这点和整个制作组都是一致的。

——看来真的有很强的觉悟呢！会不会有种"割袍断义"的感觉。

下里：这就有点夸张了……大家只是希望能制作出属于玩家们的游戏而已。由于开发组的全体成员都对系列有着深厚的感情，因此我们在开发这款新作时便不自觉地加入大量系列的经典设定，让每一位老玩家都能感受到"这的确就是《光明力量》"！



监督 下里阳一
SHIMOSATO YOUICHI
曾参与SS版《光明力量》三部曲的制作，另外也是GBA版《光明力量 暗黑龙复活》的监督。

主人公麦克斯是一名自由型的战士，因此玩家可以随意更改他的职业以使用不同的武器攻击敌人（但估计只能在阵地中更换）。职业为剑士时使用单手剑、为战士时使用大剑、为射手时使用弓箭、为魔法师时使用杖。对应不同性质的敌人，玩家应该转换不同的职业让攻击变得更有效率。下面将会为大家介绍4种类型武器的优点和缺点，让大家能优先掌握它们的属性，对战斗作出更准确的判断。

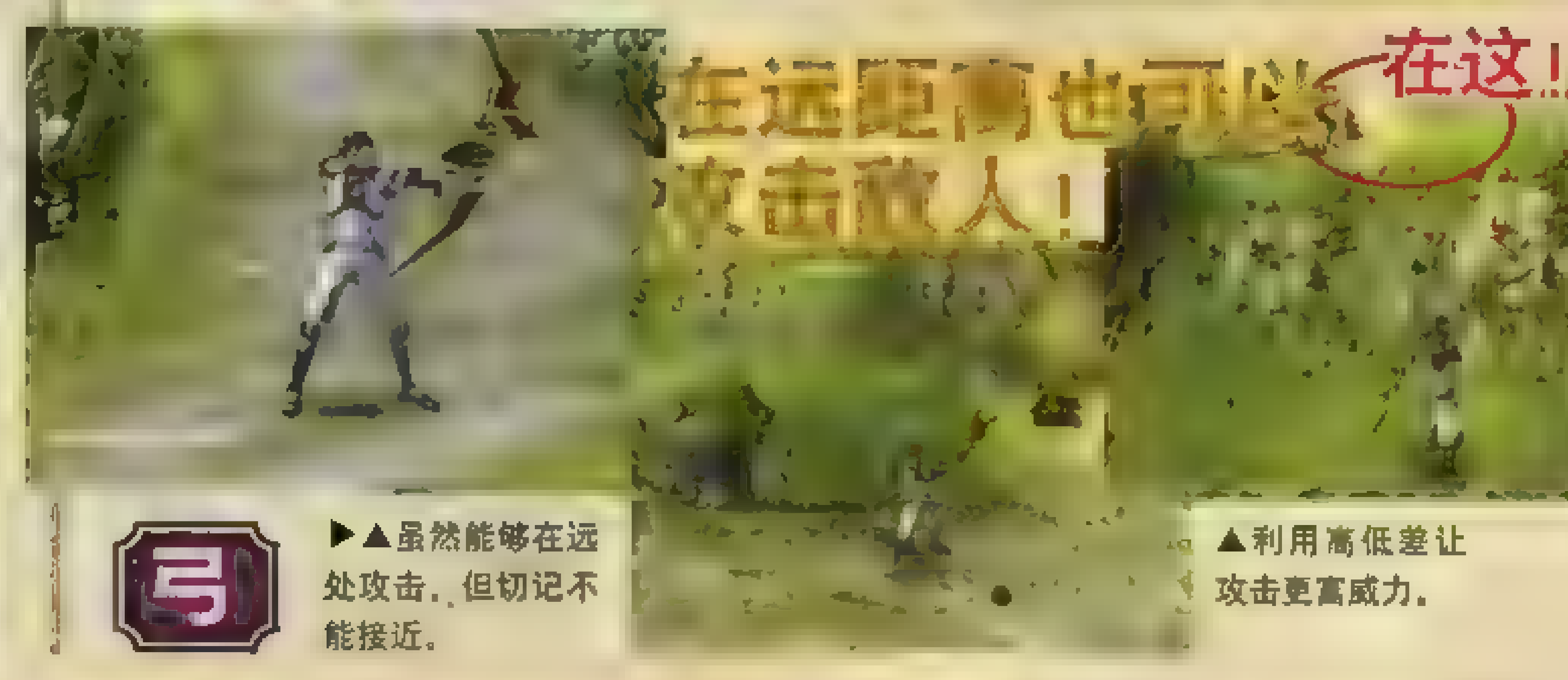
变换4种不同的武器





▲在使用盾牌防御后立刻使用连续攻击。

单手武器



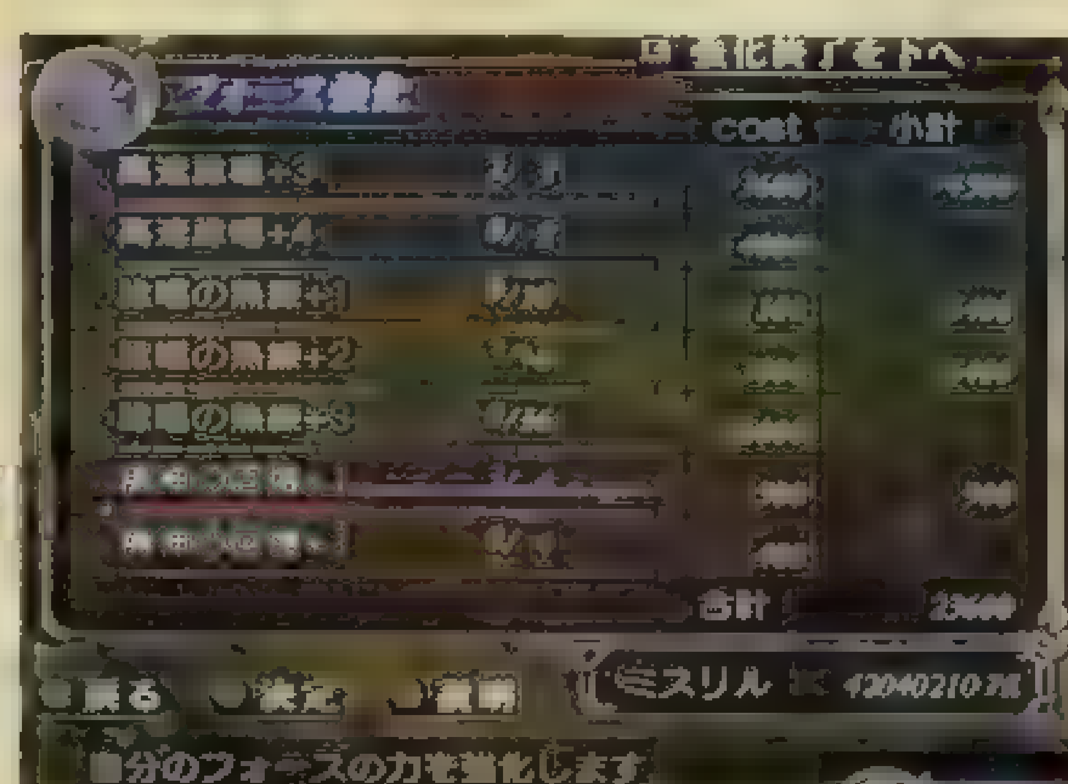
弓

▶▲虽然能够在远处攻击，但切记不能接近。

▲利用高低差让攻击更富威力。

通往最强的秘诀——ForceFrame

当角色提升等级后，会增加一个"ForceFrame"系统。所谓ForceFrame就是利用一些升级后增加的点数，强化新的能力。为了成为最强的战士，玩家必须要合理分配点数，选择适当的成长路线。



◀利用打倒敌人后取得的ForceEnergy也可以随意强化自身的能力。

强化『Force』，取得更强大的力量！



▶为武器增加各项能力，让其成为最优秀的攻击手段。

可以增加各种各样的辅助能力！

演绎不一样的职业

双手武器



▶双手大剑的攻击力可谓众武器之首。



▶大范围的攻击把敌人一网打尽。

杖

挥动魔杖 舞动华丽的魔法





▲付出降低防御力的代价换取大量实用的魔法。装备不同的杖能发动不同的魔法。

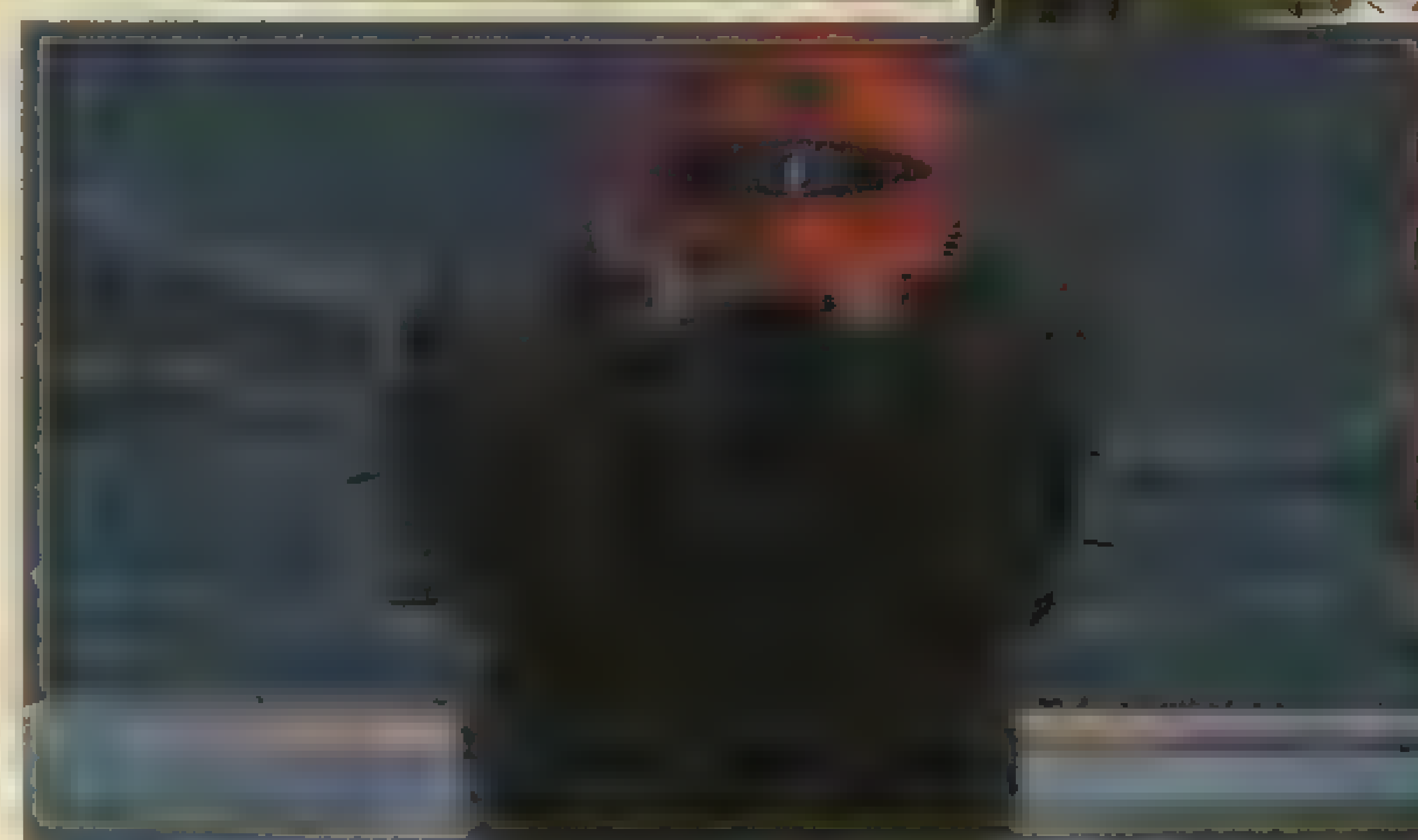
怪物生产基地——怪物之门

在本作的战斗场景中，会出现一种不断生长出怪物的空间，这些空间称为“怪物之门”。如果不把它们破坏的话，是不能通过该关卡的。因此在战斗中，究竟要一口气调动所有力量把怪物之门消灭还是先把附近的怪物逐一铲除、增加经验值再击破怪物之门，就要根据玩家的战术而决定了。

敌人不断涌现



▶这就是怪物之门。从里面会生长出各种各样的怪物，增加战斗难度。



所有的灾害都会随着红月到来……

集合了超豪华的制作阵容！

本作的角色设计由日本著名漫画家西山优里子负责，相信在这之前有不少玩家已经接触过他的成名作品《Harlem Beats》和《DRAGON VOICE》了吧！不过在游戏中，声优们的演绎也是角色成功的一部分。下面为大家介绍本作的两名新角色和超豪华的声优阵容。



盖亚

主人公的父亲。现任古伦斯里布斯圣域的警备团团长。是一名不懂表达感情的硬汉子。



蕾贝卡

世界三贤者的其中一人。虽然麦克斯与梅瑞尔当她像祖母般看待，但事实上她并未结婚。

声优表

麦克斯	森久保祥太郎
梅瑞尔	堀江由衣
克莱因	子安武人
蕾因诺丝	江川央美
芙蕾娅	林原惠美
霸龙	置鲇龙太郎
格拉汉姆	饭冢昭三
琪琦缇塔	金田朋子
多琉	镰田梢
玛丽艾尔	白石凉子
蕾贝卡	江守浩子
盖亚	田中秀幸
卡茵	绿川光
班多尔夫	保志总一朗

让人在意的新要素

——究竟怪物之门是什么东西？

下里 这次的故事是以“红月的出现”作为游戏的中心。红月的出现为世界带来了无数的灾害，而各地出现的怪物之门就是为这个红月提供能量，让其运作。玩家的最终目的就是要破坏此罪恶的根源，因此怪物之门也成为了旅途上的另一目标。

——敌人会一个接一个地出现？

下里 基本上是一个队伍或者整个集团同时出现，而且在游戏的后半部分出现的怪物数量会更惊人。不过我们在本作中为玩家们准备了随机生成的迷宫，毕竟这是玩家喜爱的其中一种极限挑战方式和提升等级的地方。虽然在这些迷宫中出现的敌人数量并不多，但对付起来还是十分有难度的，所以请大家届时定要细细品味。



真正的RPG是……

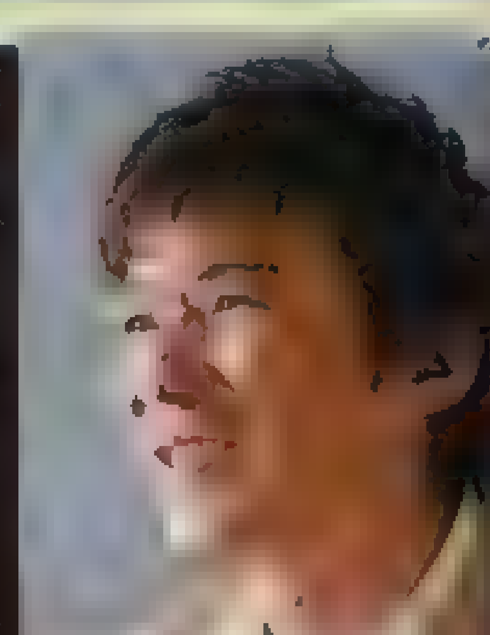
——这次好像是由西山优里子负责角色设计吧？

下里 其实在设计的过程中，玉木（美孝，《光明》系列的角色设计者）先生也有参与的，只是让西山作最后的修饰而已。玉木画怪物真的好厉害，光是看了一下文本的设计意念，就立刻能把成品画出来。我十分欣赏他。

——这点我也有所听闻。

下里 然后我们还请来了合智（正喜，初代《光明力量》剧本的策划者之一）先生作为我们剧本上的监修。因为这次关系到剧本制作的工作实在太多了，因此不得不请来达人帮忙。现在仿佛让过去的开发组重新走到了一起，努力在开发一款跨越了时代的全新系列作品。我想真正的RPG就应该是怀着这种的兴奋心情去制作的吧！第一次在PS2上玩RPG的玩家或许会觉得过去同一系列的作品会更有新鲜感，但从过去一直都玩RPG的玩家则会有产生怀旧的感觉，这些都是我们最终的制作目标。为了让玩家们能看到一款全新的《光明力量》，请大家期待明年（2004年）的春天吧！

想让现在的玩家看看RPG的原点



3DM-SM

ぼくらのかぞく

My Family Growing up in the 21st Century



我们的家族	SCEJ	AVG
PS2	预定 2005 年春	日版
对应周边未定	推荐玩家年龄 全年龄	

还记得那款勾起了玩家同年回忆的游戏吗？SCEI以少年时代的夏天生活为主题的冒险作品《我的暑假》和《我的暑假 2 海的冒险篇》在推出后受到不少玩家的好评。在距离前作的两年后，新的续篇即将诞生，那就是这次为大家介绍的作品——《我们的家族》！光看标题是否有种耳目一新的感觉呢？事实上，游戏的主题已经发生了巨大的变化。想知道这次SCEJ要带给玩家什么样的难忘时光呢？那就继续看下文吧！

《我的暑假》制作组为玩家送上的新作

与前两作的玩法完全不同，这次玩家扮演的是一对大家族中的双亲（选择型角色），目的是要养育出生的孩子，让他们成长起来。在游戏中，玩家会从婚礼（25岁）开始游戏，接着生孩子、抚养孩子长大，最后迎接退休生涯（60岁），也就是说游戏的总长度一共有35年的时间。在这35年当中，玩家要做好一个父亲的责任。首先是让孩子健康地度过婴儿和儿童阶段，玩家对小孩的教育决定了小孩将来的发展方向和职业的选择，因此是不能忽视的哦！

由于本作的主题是让玩家能够亲身体验家庭教育的味道，这甚至可以反应玩家自身在几十年后的的样子。“究竟如何面对各种困难去维系一个家庭呢？”其实这就是玩家在游戏和现实生活中需要面对的问题。

新婚生活开始！！



▲在游戏中，一年被分成了4个回合（季节），而每回合都会发生事件。

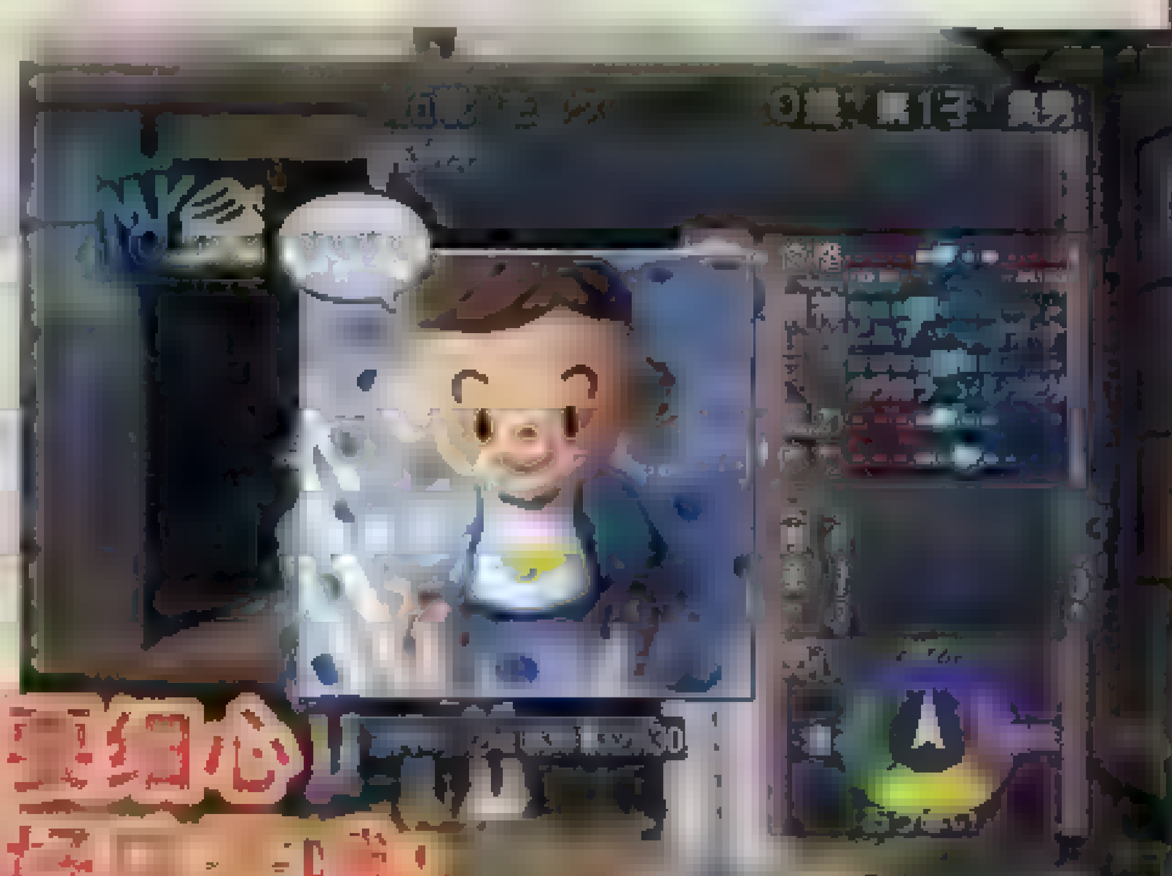
在全家期待下的第一个儿子诞生！







◀▲究竟为可爱的孩子起什么名字呢？这也是个让人头痛的问题啊！



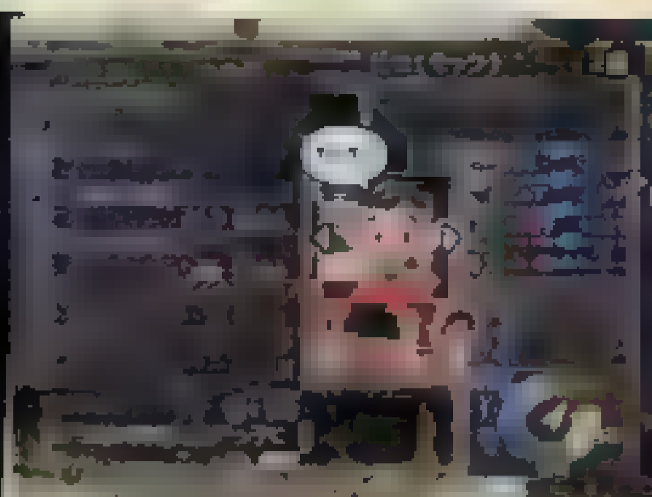
▶根据玩家的不同教育，孩子的性格和将来的道路也会发生变化哦！

一定要细心照顾好孩子哦！

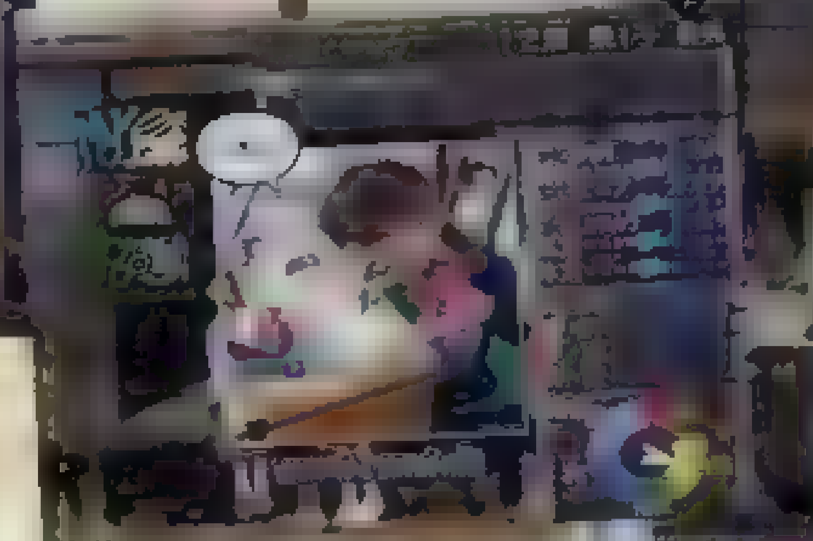
生下的可能是男孩子也有可能是女孩子哦！

▼▶究竟让孩子努力学习还是让他在外面玩耍呢？玩家的每一步都要细心考虑啊！





▲指令选择画面。根据玩家不同的选择，会影响孩子的状态。





培养孩子的情操也是父母的责任哦！

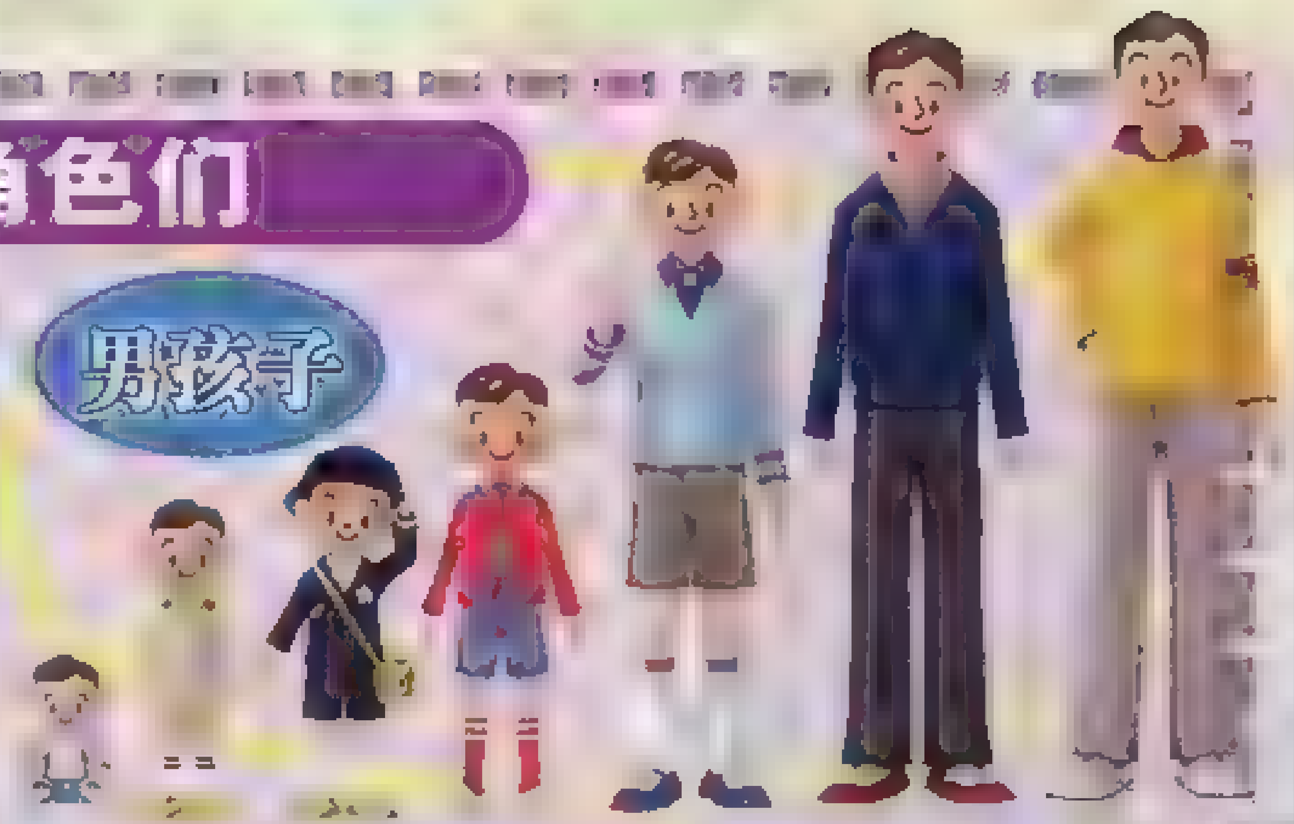
在经历了“暑假”后 这次的主题换成了“亲孩子”！

©Sony Computer Entertainment Inc. ※以上为开发中画面。

转载自 WEEKLY FAMITSU № 835 ■文字 猫太

充满温馨感的角色们

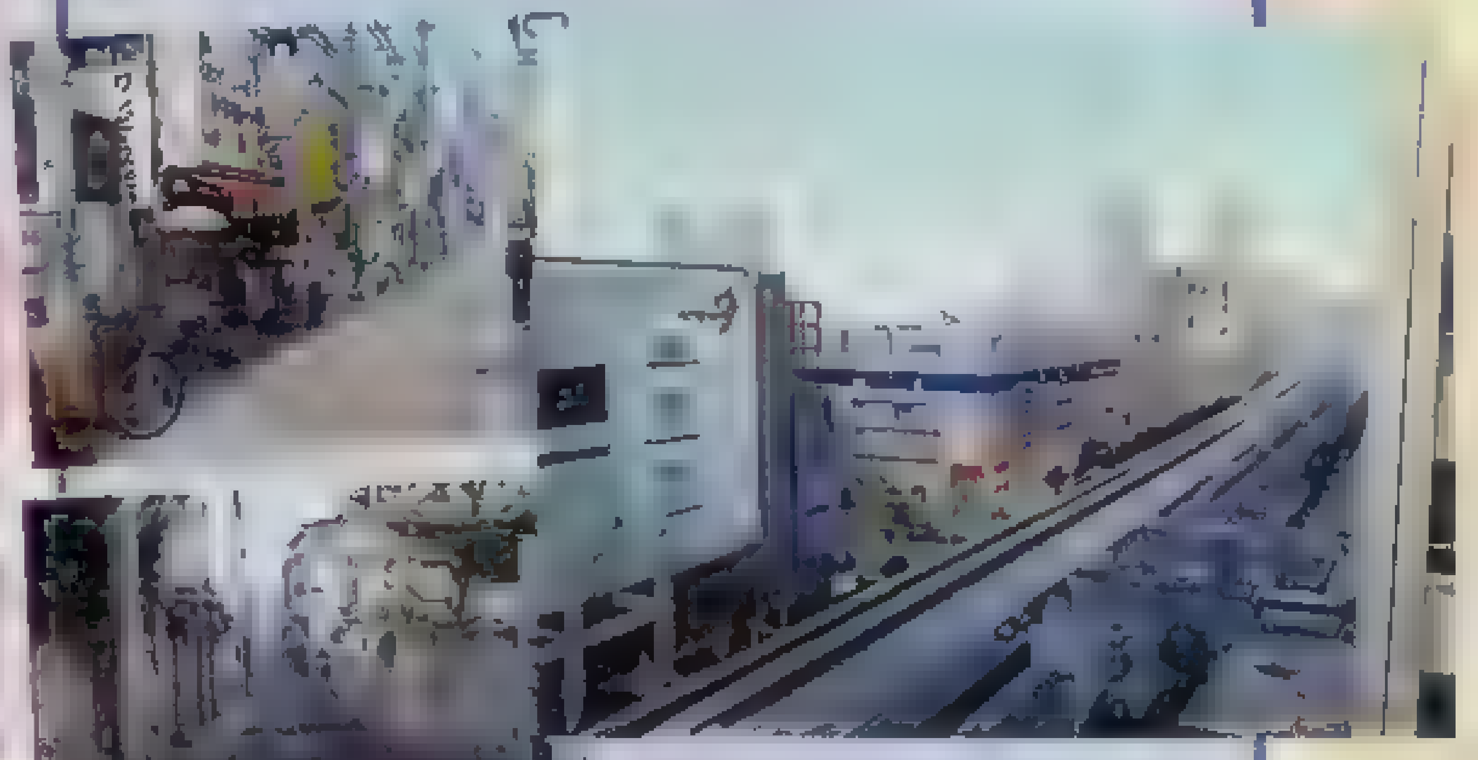
在本作中登场的角色依然是由《我的暑假》的角色设计者上田三根子大师负责。在他的画笔下，创造出大量充满温馨感的角色，让整个家族的生活更加精彩。这次所有登场角色的名字都可以由玩家更改名字哦！





主人公一家生活的地方在东京的高圆寺附近

游戏的主要舞台位于东京的高圆寺附近。主人公的家就在高圆寺的中心，可以随时游访附近的公园和观光点。由于舞台取材于日本的真实地区，因此玩家除了可以享受家族气氛外，更可以顺便观赏东京当地的风景。



▲游戏的舞台现在已经成为了东京有名的观光点。

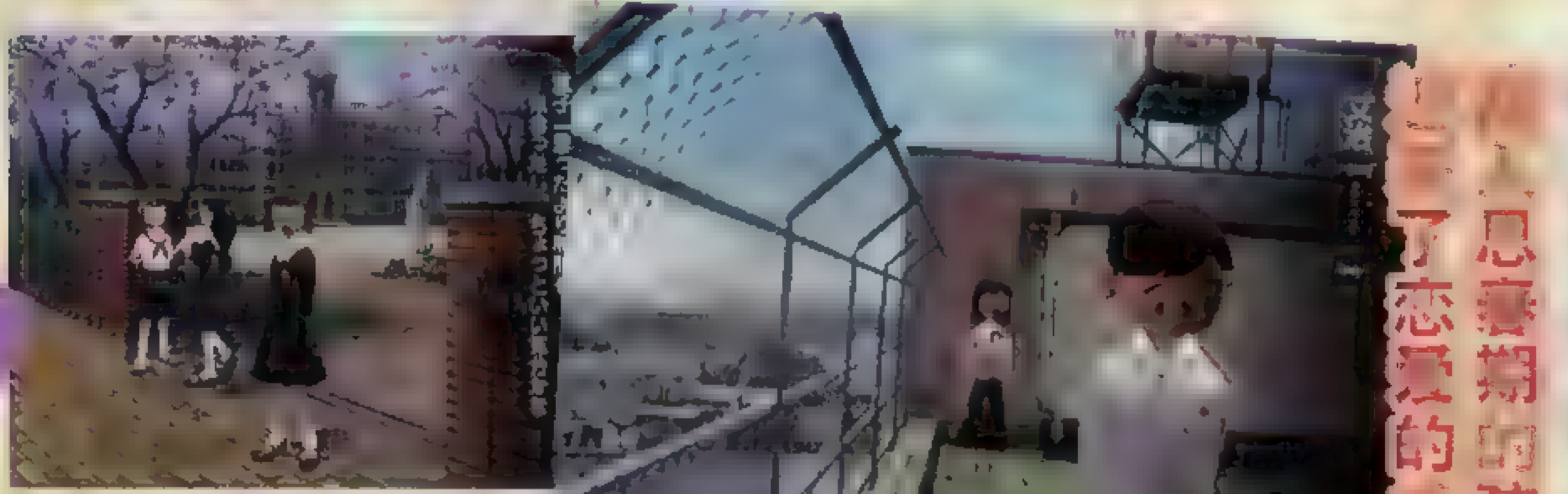


▲主人公一家人生活的房子，是一所旧式的木屋。能看见远处的新宿高楼。

整个家族聚集在一起



一起外出购物



[illegible]思春期的孩子[illegible]了恋爱的[illegible]

▲终于成为了中学生，伴随着落下的樱花花瓣，孩子即将长大成人。



▲考虑孩子的成绩和经济状态，然后为他的将来选择合适的出路吧！

通过社团[illegible]让孩[illegible]成长[illegible]



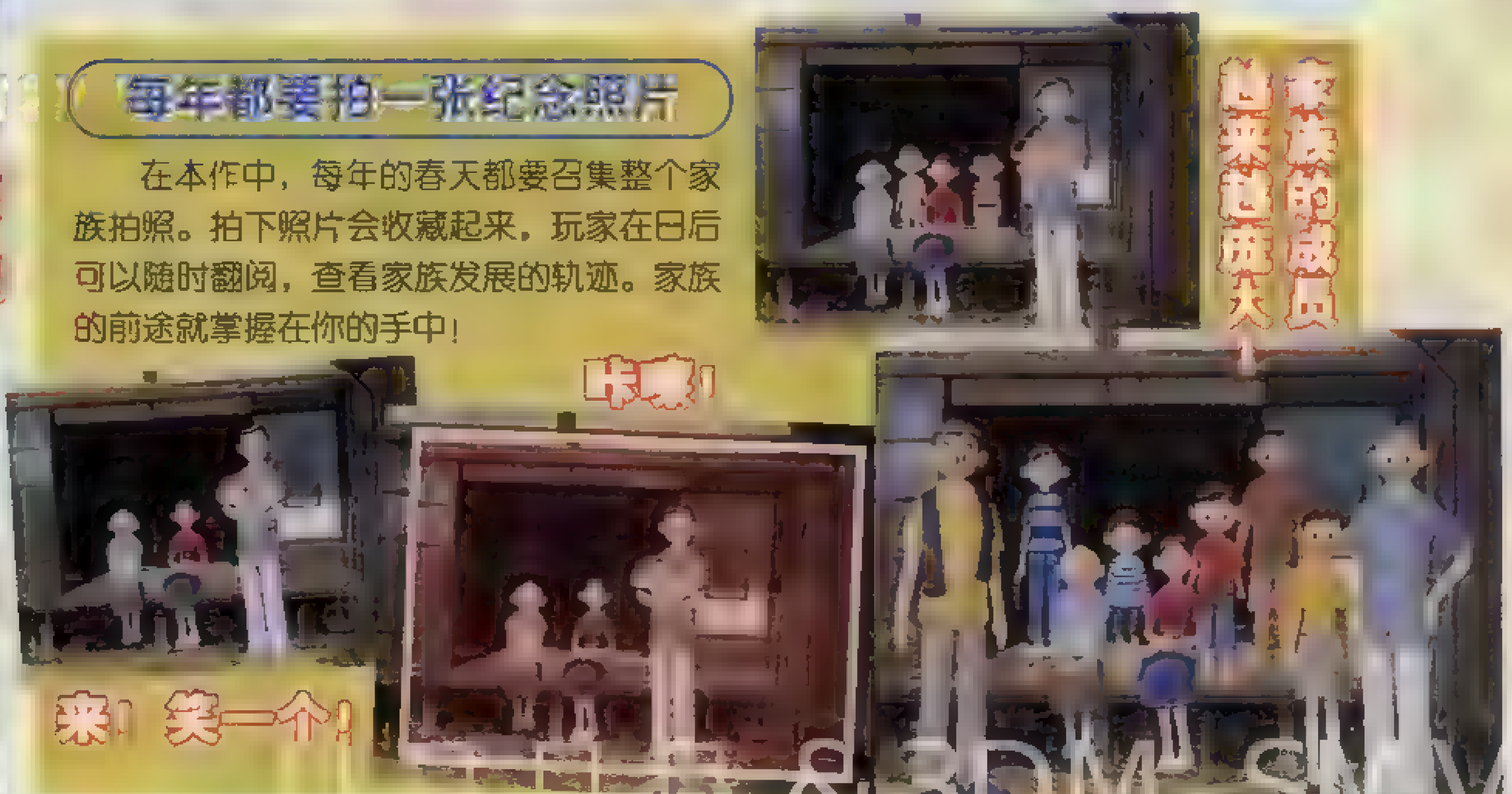
[illegible]到了为孩子选择职业的重要[illegible]！

▲成为了出色的社会职员后相信很快便可以与女朋友见面了吧！

▶送报纸的工作虽然并不高尚，但起码能锻炼出强健的体魄。

每年都要拍一张纪念照片

在本作中，每年的春天都要召集整个家族拍照。拍下照片会收藏起来，玩家在日后可以随时翻阅，查看家族发展的轨迹。家族的前途就掌握在你的手中！



家族的成员越来越庞大

罗马之影 | Capcom | ACT

PS2 | SHADOW OF ROME | 预定2005年春 | 日版

人数未定 | 记忆卡未定 | 价格未定

对应周边未定 | 推荐玩家年龄 15岁以上

SHADOW OF ROME

本作是一款以古罗马为舞台、凯撒被暗杀作为序幕的动作游戏。玩家所控制的角色是剑斗士阿格里帕和他的好友奥克塔维厄斯，利用两名角色的视点探索游戏中的谜团。玩家在操作阿格里帕时能感受爽快的战斗乐趣，而操作奥克塔维厄斯时能体验到紧张刺激的潜入作战。

STORY

在过去，罗马一直受到“元老院”的统治，导致整个庞大的国家被笼罩在混沌之中。这时，罗马史上最伟大的英雄“凯撒”出现了，并率领大军开始了复兴计划。但好景不长，凯撒被神秘的组织所杀害。从战地中得知传言的阿格里帕急切返回罗马，但等待他的却是父亲被误会成杀人凶手而被逮捕的残酷现实。为了查明事实的真相，阿格里帕与好友奥克塔维厄斯分别作出了行动。

尤利乌斯 凯撒



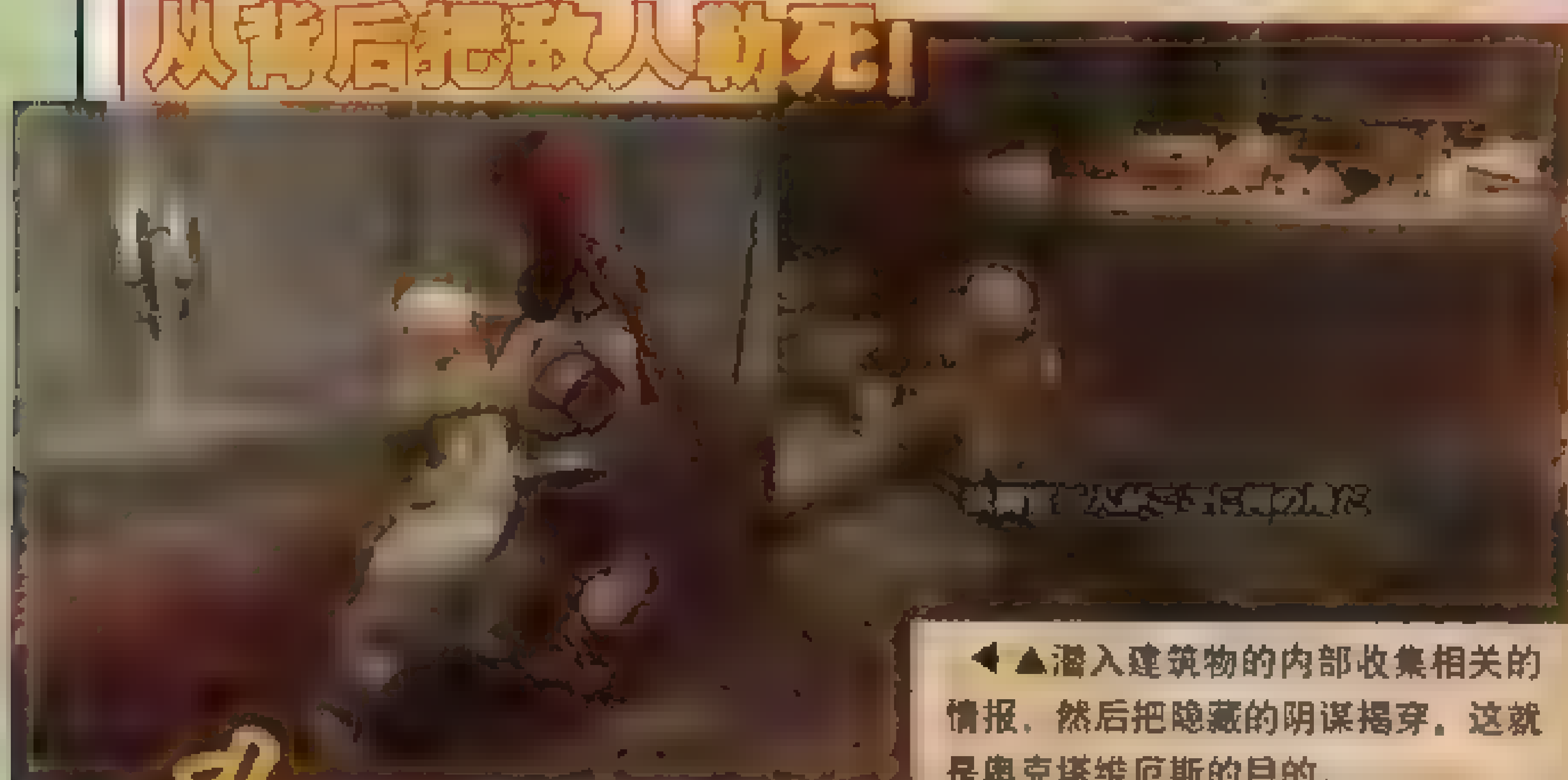


罗马史上最伟大的军人，同时也是一名政治家。由于他所定下的制度充满人情味，因此得到了大多数罗马市民的支持。

为了查明事件的真相 他决定潜入

从背后把敌人砍死!

收集重要的情报!



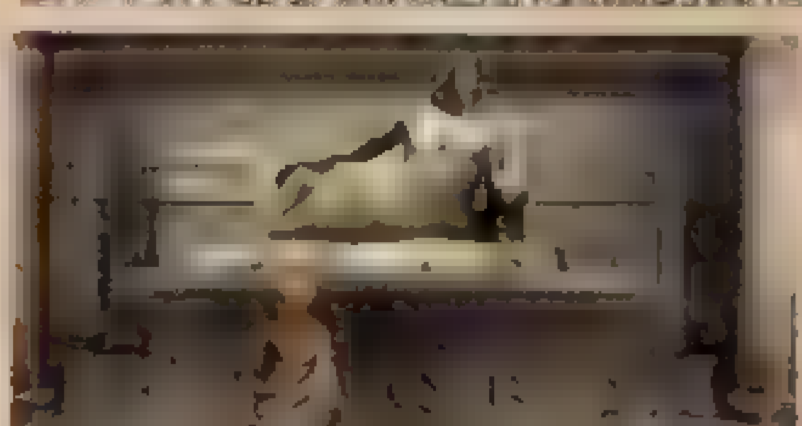
◀▲潜入建筑物的内部收集相关的情报，然后把隐藏的阴谋揭穿，这就是奥克塔维厄斯的目的。

奥克塔维厄斯

奥克塔维厄斯平时把凯撒当成是自己的亲生叔父。虽然看起来是一名普通的青年，但利用各个场景中的道具、并使用最擅长的换装术后，同样能够探明暗杀凯撒的真相。

把敌人的衣服据为己有!







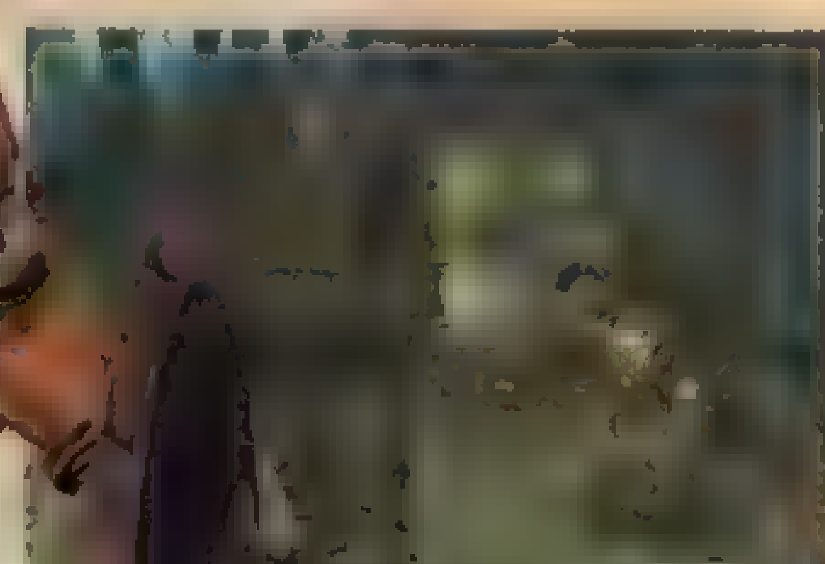
▲只要夺取了别人的衣服就可以进行潜入搜查的任务。

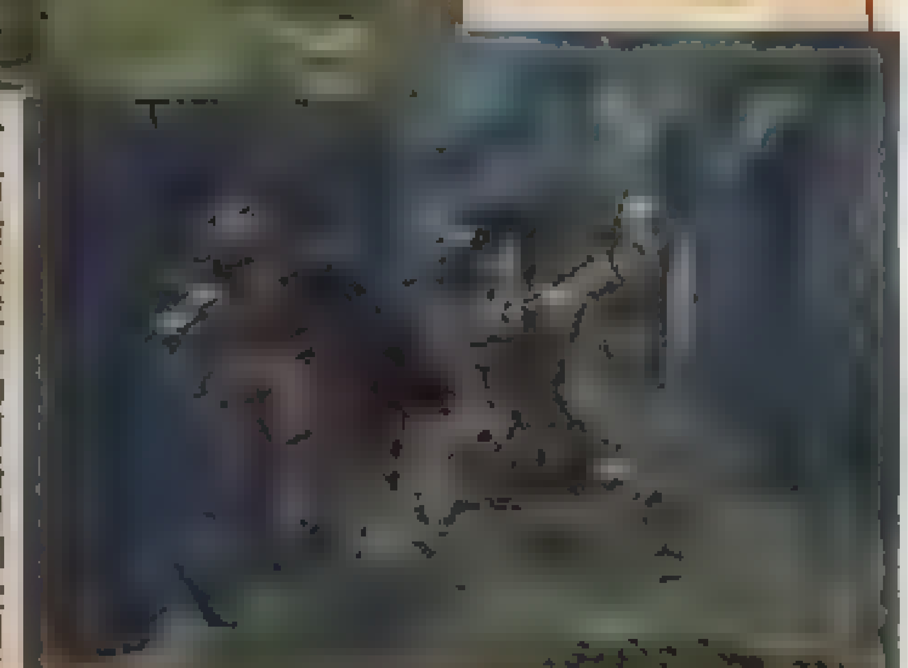
为生存，他毫不犹豫地选择剑斗

阿格里帕



阿格里帕曾经是率领大军的年青队长。但想不到在家乡中等待他的却是一条剑斗士之路。利用自身的军事才华，在生死之战中探索真相吧!





▶与蛮族战斗的阿格里帕使用豪爽的剑技打倒敌人。





▲为了弄清楚事实的真相，并救助被冤枉的父亲，两名生死之交分别展开了行动。



▶在敌人的背后向其扔手斧，发呆的敌人即将与死神见面。

喂！我在后面呢！

©CAPCOM CO.,LTD RIGHTS RESERVED. ※以上为开发中画面。

转载自 WEEKLY FAMITSU №834 ■文字 猫太

体验在罗马竞技场中与大量的敌人战斗！

作为剑斗士而生存的阿格里帕必须通过在前面等待着他的残酷试炼。玩家必须活用他多姿多彩的剑技挑战极限。以下会介绍他在竞技场中遇到的一部分试炼，大家不能错过哦！



使用华丽的动作攻击敌人吧！

在战斗的舞台　竞技场中为角色们准备了大量的武器。使用阿格里帕可以随意选择这些武器对敌人攻击，因此动作的丰富度绝对是迫力十足。

挥动着巨大的斧头！





▲像飞舞般向敌人攻击　想必威力十分大。



▶像拉弓般蓄力后　就可以在敌人靠近时对其打出强力的一击。

一边跳跃一边攻击？

与猛虎的死斗！

在竞技场中还有一些与猛兽们的生存战，那就是老虎。究竟玩家能否从这种凶猛的肉食类野兽口中逃离且将其击倒呢？看来是一场艰巨的考验啊！





◀▶玩家一不留神就会受到猛虎的飞扑攻击，并被其锋利的爪子切割。

被老虎扑倒了！

在战车上的精彩的比赛！

战车比赛也是古罗马时代十分有名的一种娱乐。与其他赛车所不同的是，玩家必须在战车飞驰时攻击对方，甚至杀死……



◀乘坐着战车展开血腥的速度竞赛。

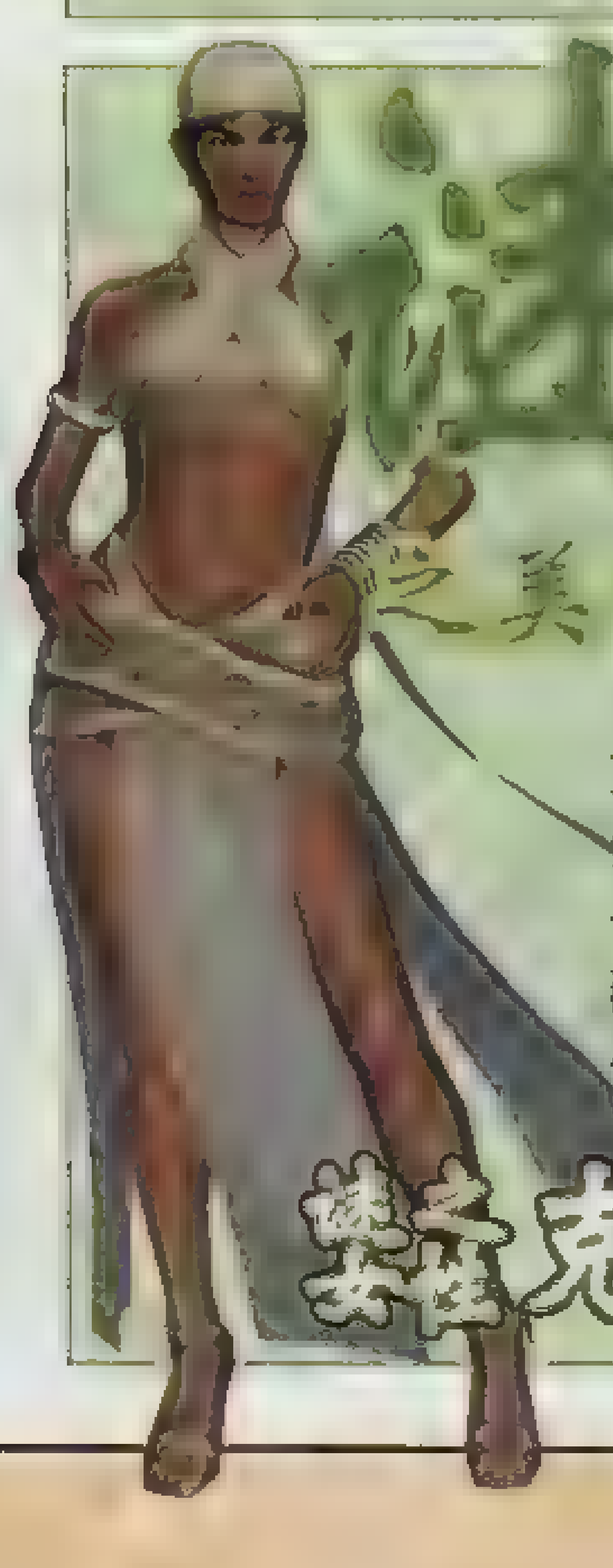


▶使用撞击把对手的车辆推翻也是战术的一种。



◀究竟如何能让对手的速度减慢　而自己又可以生存下来呢？这就是玩家必须要考虑的战略问题。

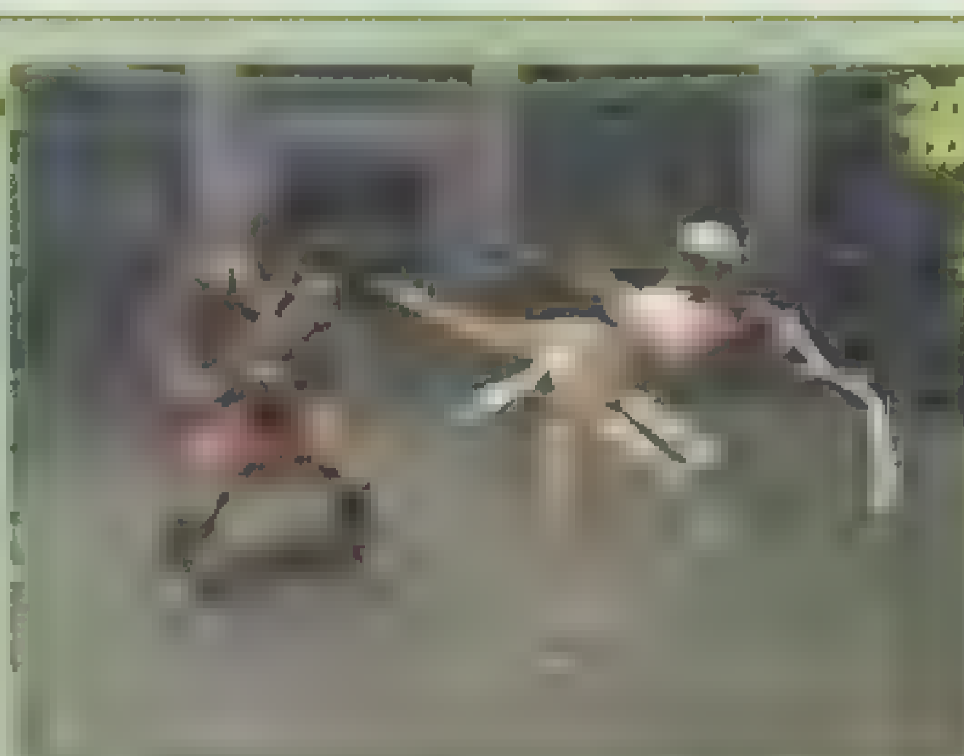
利用战略让比赛更精彩！



迷之美女出现……

拥有美丽的容貌，且战斗力十分高的女战士，名字叫克劳迪娅。可惜到现在为止她的一切资料都是未知因素，从画面看来，她与阿格里帕的战斗似乎是逃不掉的。

迷之女　克劳迪娅



▲在阿格里帕面前出现的克劳迪娅拥有敏捷的身手，在一开始就向阿格里帕袭来。

被妖艳的动作弄得束手无策

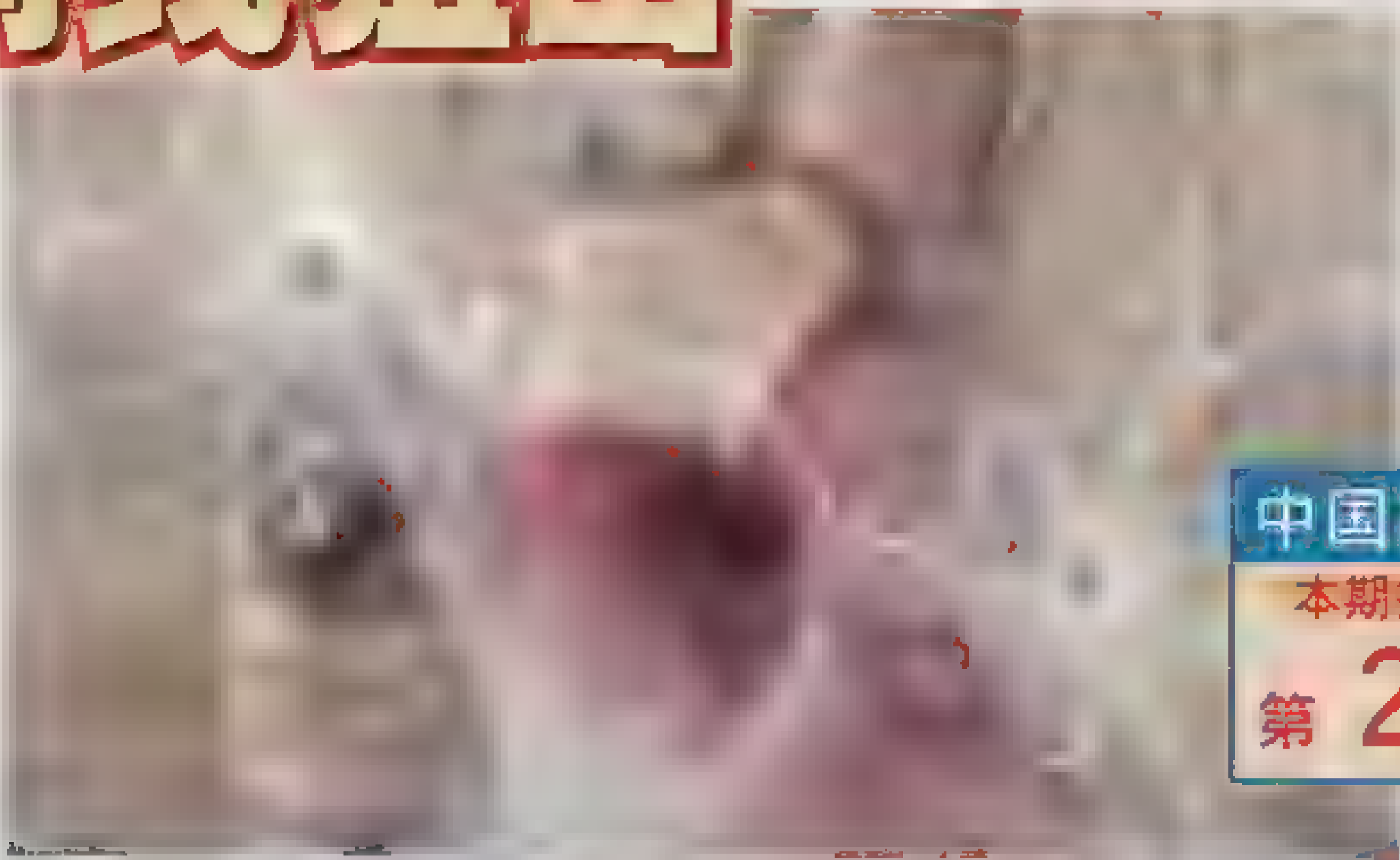




◀▲一个准备跳跃的动作加上她蓄力的架势，难道……

危……危险啊！

前线狙击



这个就是将于1月27日发售的《biohazard 4》的日版游戏包装了！以村庄作为背景，里昂持枪的姿势实在是很帅啊！我们注意到这次的记忆格数要求是9格，这与《biohazard 0》是一样的，难道说这一作也会记下每个场景你所遗留下来的道具吗？



中国期待游戏榜TOP20

本期排名	初次登场 2004年11月A期	6 名
第 2 名	最高排名 2005年1月B	2 名

biohazard 4

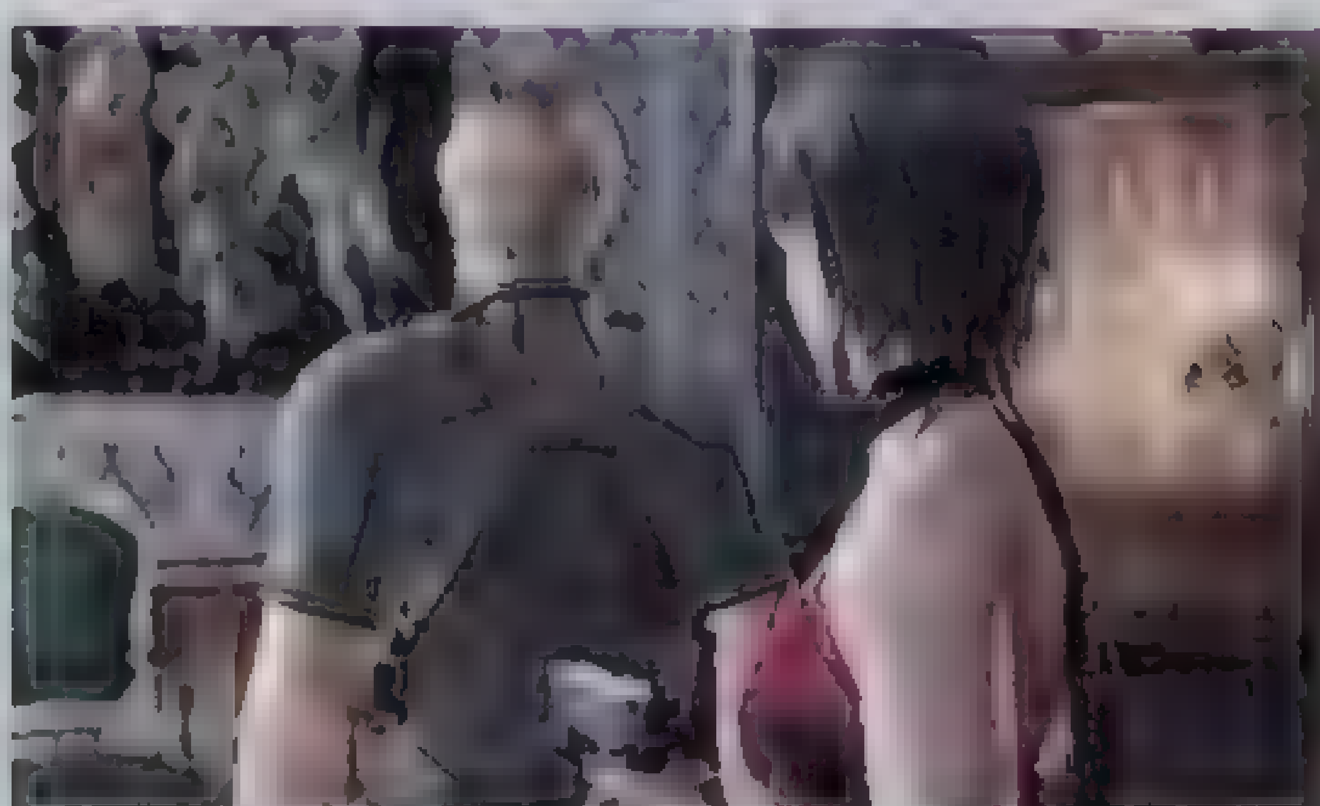


自从TGS2004 Capcom公布了《biohazard 4》的全新宣传片之后，片中的那个未露面的神秘红衣女子的身分就成为了玩家们猜测的话题。看到本页左边的大标题你会明白——这次是真的，众多玩家长久以来的期待终于成为了现实——神秘的红衣女子就是艾达·王！6年之后，艾达与里昂的再次相会到底会发生什么呢？当谜底被揭开之后，艾达与里昂在本作中的关系究竟会发展到什么程度这个问题相信就会成为新的话题了。

这次是真的——艾达终于登场了！

特别提示
美版发售日确定为1月11日

biohazard 4	Capcom	ACT
NGC biohazard 4	预定2005年1月27日	日版



六年后的再次相会

艾达·王，从PS时代走过来的老玩家想必对这个名字不会感到陌生。她与里昂在《biohazard2》里的那段刻骨铭心的剧情堪称经典，一定有很多人都还记得里昂在桥上绝望地大叫"艾达"的情景吧？虽然我们从《biohazard3》已经得到证实艾达生还的消息，但这6年里艾达却再度杳无音信，让人牵挂。6年之后，艾达终于回归，不知道这一次她的身分是什么呢？



▲▶几乎是和2代一样，艾达再次在里昂的身后用枪指住了他。不过里昂早已不再是那个初出茅庐的嫩警察，训练有素的他找准一个机会，开始了反击。



◀只是一个简单却迅猛的动作就制服了艾达！不过由于视角的关系，里昂并不知道面前的这个女人就是让他无比牵挂的那个人。

太阳镜后面的那双漂亮的眼睛……



▲为了让面前的这个危险的女人说出一些有用的情报，里昂在手上加了些力，对方立即痛苦地叫喊起来。就在艾达扭头的一瞬间，里昂终于看清了太阳镜下的那双漂亮的眼睛……

©CAPCOM CO.,LTD 2005 ALL RIGHTS RESERVED

※以上为开发中的NGC版画面。

转载自 WEEKLY FAMITSU № 835 ■文字：GOUKI

艾达·王的绝密文档

艾达·王这个名字在系列中第一次出现是在第一作，研究员约翰将他的心爱的女友，也就是艾达·王（ADA WANG）作为电脑的登陆用户密码。而艾达的真正登场，则是在2代中，作为与伞公司敌对的谜之公司的女间谍来到浣熊市，她的目标就是威廉姆博士的G病毒。在行动中她遇上了里昂，里昂简单但却认真的处世原则打动了艾达，在最后关头艾达放弃了任务，她选择用死来回报里昂。当然，最后的结果我们都知道了，落下深渊的艾达被威斯克救活，G病毒也被威斯克回收。我们同样不能忘记的是，当里昂被威廉姆博士变成的G怪物逼上绝境的时候，正是由于艾达及时扔给里昂火箭筒，里昂、克莱尔与雪莉尔才得以逃出生天，也难怪里昂登上列车之后，第一个想起的人依然是艾达。

为了回应玩家关于艾达·王下落的热烈讨论，艾达再次出现在了3代的谢幕画面中——这是艾达的伤口，已不是我的伤痕——……艾达这个名字逝去的清晨，难以抑制的泪水自女子的脸旁悄悄滑落——看起来，艾达，这个名字也只是一个代号而已。



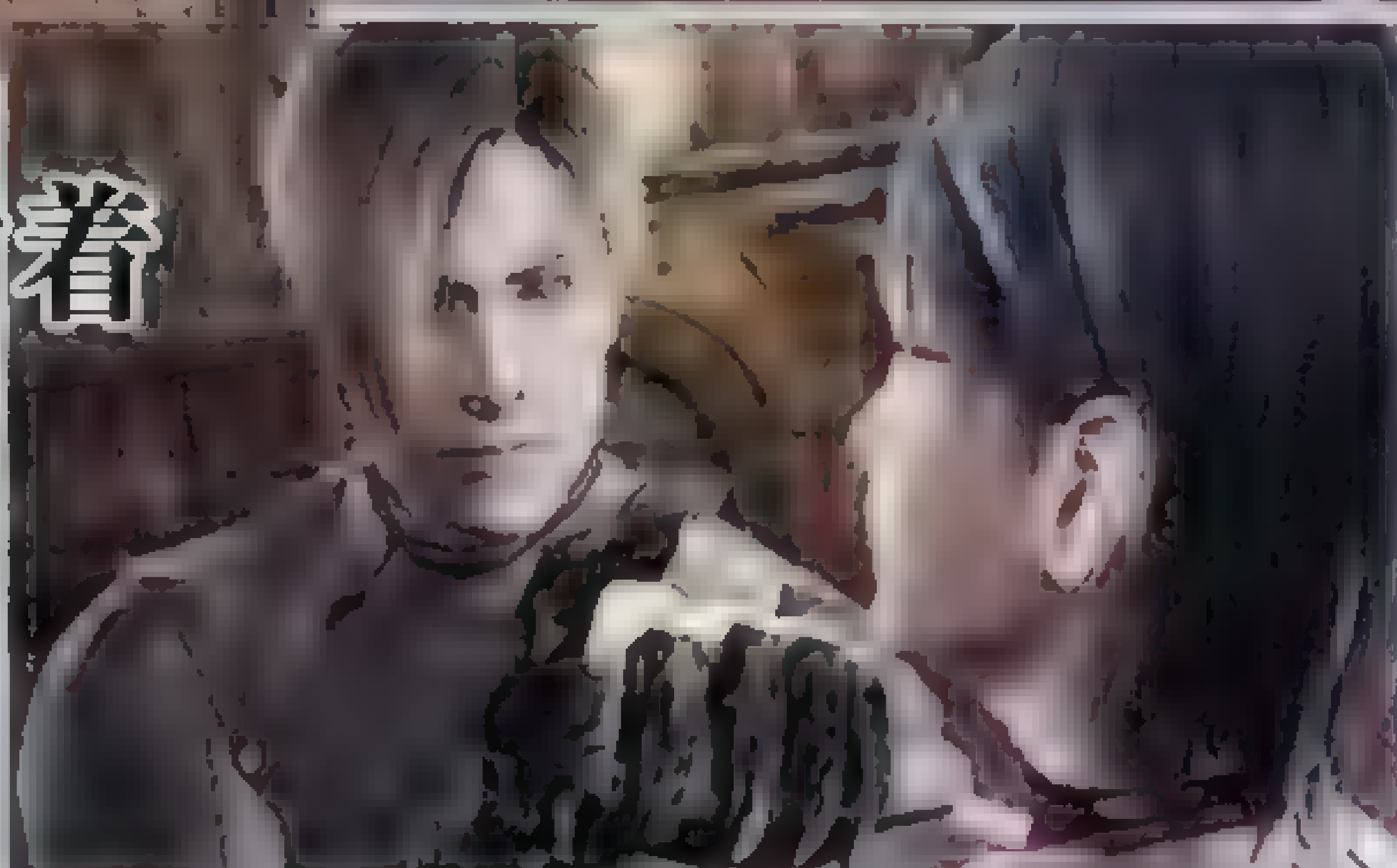
那锐利的眼神是……

◀▼里昂将艾达的枪打飞，现在大家看到的就是艾达飞身将枪取回的场面，看起来艾达的好身手会在本作中着重刻画一番。请注意页面右边的这张艾达的全身像，手上拿的似乎是SOCOM？在游戏中是否也可以操作艾达呢？



▼艾达将枪取回后，立刻将枪口对准了里昂，注意看艾达的动作竟然有残像！不知道太阳镜后面隐藏着怎样的表情呢？





里昂拿刀对着艾达！

▶一番缠斗之后，里昂制服了仍然戴着眼镜的艾达，并且拿刀对准艾达的喉咙，似乎在逼艾达说出一些情报。这个时候的里昂是否知道面前的这个人就是六年前的那个女人呢？



最后让我们来看看艾达取下太阳镜后的样子！

相信很多人都已经等不及看艾达取下太阳镜后的样子吧，在截稿之前我们也终于入手了下面的这张图片，这张图片和前面所介绍的游戏剧情片段是否有很紧密的联系呢？看艾达的略带失意的表情，她是否已经决定帮助里昂了呢？这实在很值得人期待啊！



六年过去了，艾达是否还是那个艾达？

◀国籍不明，身分不明，所属组织不明，甚至连所知的名字也是假

&3DM
www.plumbook

文 星夜



今年年初索尼在美国的"Gamers Day"上公布了一款叫做《战神》的动作游戏，这款以希腊神话为背景，融入了大魄力战斗与丰富的解谜要素的新作将是明年第一季度SCEA在美国的重头戏，如今这款游戏的开发进度已经接近尾声，从近期SCEA公布的消息来看，这款游戏的画面水准相当惊人，游戏内容也非常丰富，战斗系统方面则融合了《鬼泣》、《波斯王子 时之砂》等作品的特点，是非常值得动作游戏FANS关注的一款新作。

战神 GOD OF WAR

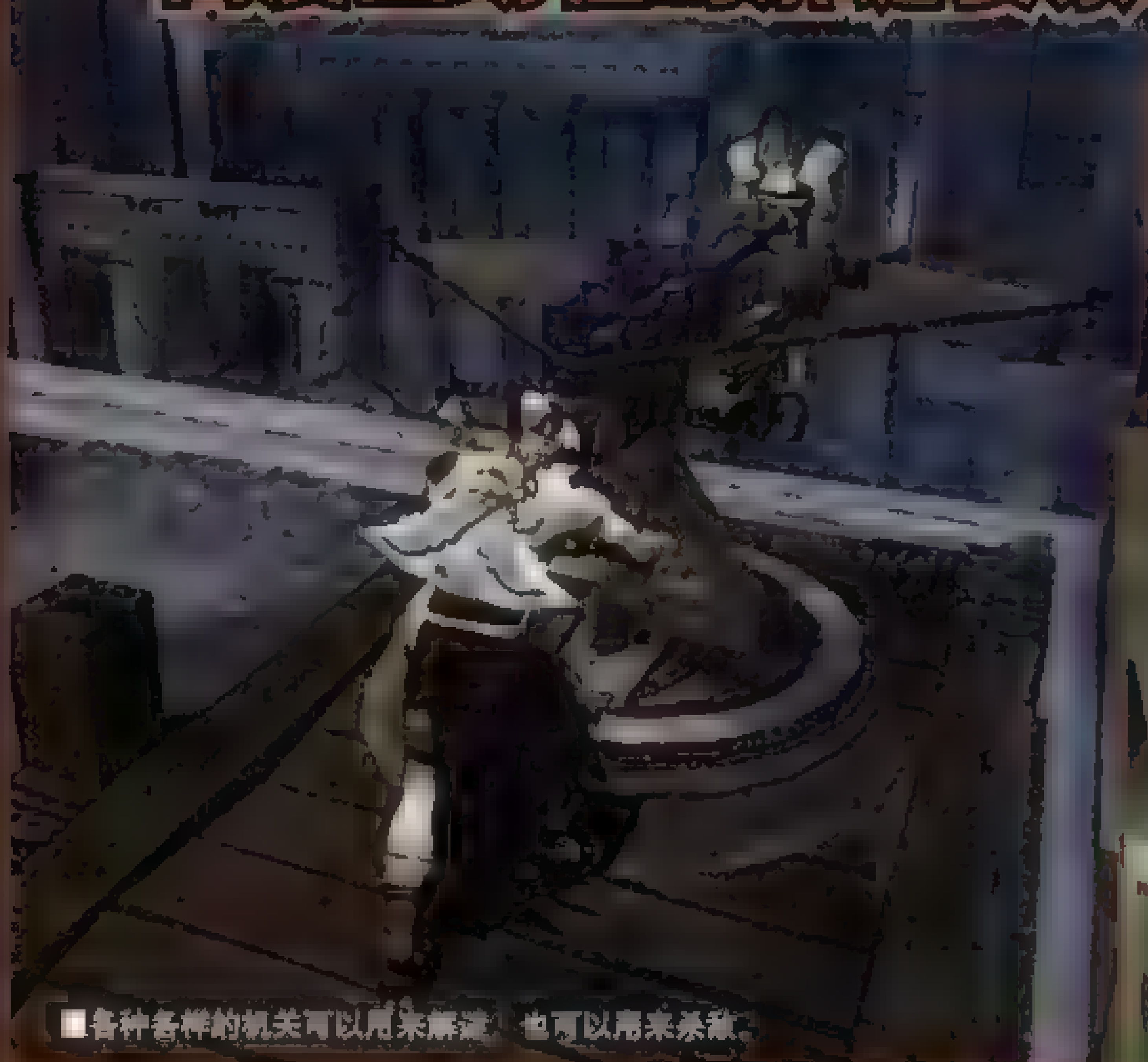
他对这个世界已不再留恋，纵身而下，让一切结束吧……



克瑞拓斯（Kratos），一个曾经让人闻风丧胆的名字，一个曾经让神也为之胆寒的斯巴达战士。为了诛灭战神阿瑞斯，他必须前往圣殿寻找潘多拉之盒，只有魔盒里的武器才能助他打败战神。战神与克瑞拓斯，他们的过去有着怎样的恩怨纠葛？

战神	SCEA	ACT
PS2 God of War	预定2005年3月15日	

高度互动性的解谜要素



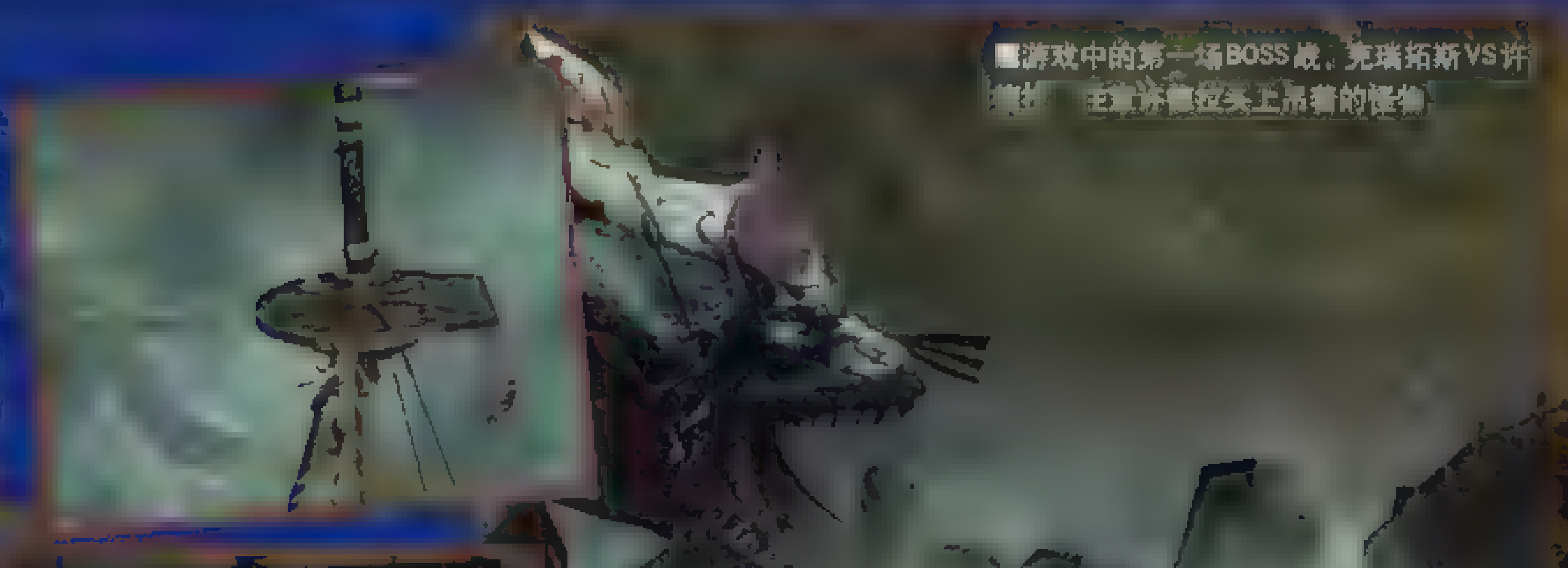
■各种各样的机关可以用来解谜，也可以用来杀敌。

《战神》融合了平台动作游戏、解谜游戏、动作游戏等各类型游戏的特点。平台动作方面设计得不算很精巧，不过绝对具有足够的视觉冲击力，例如克瑞拓斯要攀上壁立千仞的悬崖，而游戏中作为主要舞台的圣殿更是恢宏无比。本作总共分为六大世界，拥有无数的分支关卡。游戏的解谜部分也与动作性很好地融合在一起。推箱子、按机关之类传统解谜方式加入了更符合现实情况的设定。游戏中环境的可破坏程度非常高，那些与解谜息息相关的箱子也是可以破坏的。例如当你准备爬上高处而需要推来一个箱子垫脚时，一定要注意不要让箱子被暗箭射中，因为箱子被射几箭之后就会散架。另外，本作的解谜方式也非常独特，有时候可能需要为各种机关寻找祭品，将作为祭品的士兵放在特定位置烧死才可以打开机关。



《鬼泣》进化版？

这款游戏是《鬼泣》的进化版，制作人Eric Lewis这样评论《战神》。总体上来说，《战神》融合了《波斯王子 时之砂》以及《鬼泣》的特点，并以希腊神话怪诞而恐怖的故事为背景，快节奏的打斗、流畅的动作、壮阔的场面，《战神》带来的是视觉盛宴与爽快手感的美妙结合。游戏中的各个场景极具互动性，玩家需要借助环境的特点打倒希腊神话中的经典巨怪。风暴肆虐的海面上，燃烧着的古希腊航船上到处都是不死的士兵。狂风暴雨中，九头蛇许德拉破浪而出。航船上，克瑞拓斯周旋作战于敌群之间。他从桅杆的绳索跌落到甲板上，在那里，他碰到了许德拉的第一个头颅。《战神》的第一个BOSS战就在这样一艘风雨交加的航船上开始了。



■游戏中的第一场BOSS战，克瑞拓斯VS许德拉……主宰许德拉头上吊着的怪物

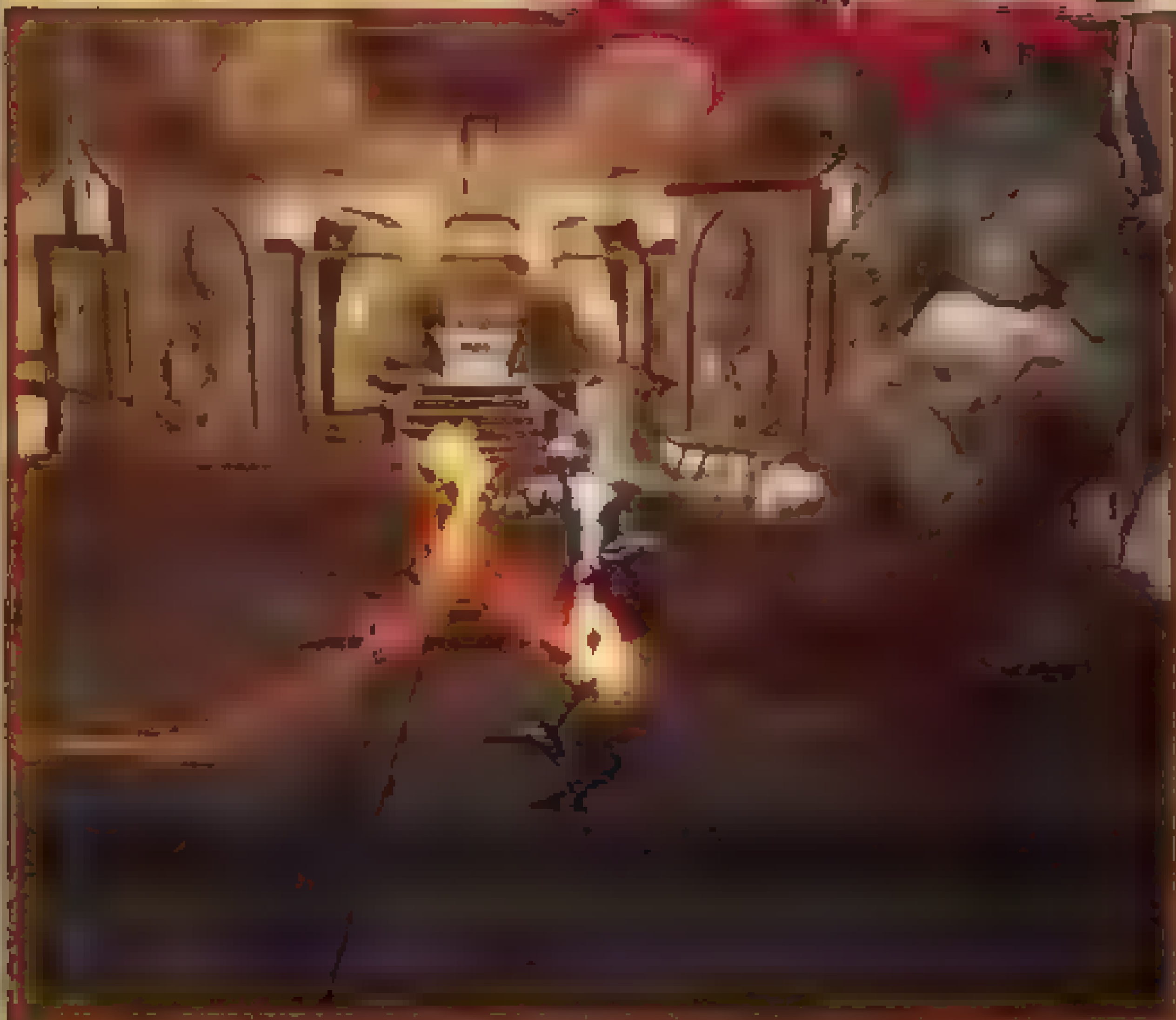


▲战斗场面火爆而血腥



&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2004 SCEA. All rights reserved.

100连击的超绝手感!



既然游戏名为《战神》，战斗自然是本作最重要的部分。克瑞拓斯有很多种战斗能力。他的武器是一种非常独特的双链刀，在两把刀的尾部绑着铁链，可以延长攻击距离。通过将各种动作组合起来，还可以形成多种连续技。当被敌人围攻时，可以按△键将其中一位打到半空中，在其落地之前跳到空中进行追加攻击，在空中攻击时如果掌握好方向可以在落地时冲撞到另外一名敌人身上，从而继续进行连续技攻击。本作动作系统的一个重要特征就是所有的动作都是与其它动作相对独立的，这意味着玩家可以将任意几种动作进行搭配组合形成连续技，这也就使得本作的连续技种类趋于无穷。在发动连续的过程中只要掌握好时机就可以将任意一种动作组合起来，连击次数甚至可以超过100下。连击数越高，越有利于提升克瑞拓斯的各方面能力。游戏中还有一个狂暴化愤怒模式，进入愤怒状态后会拥有超高的防御力和攻击力。

自动防御系统

对于不是很擅长动作游戏的玩家而言，本作的自动防御系统是非常贴心的设定。克瑞拓斯不管面朝哪个方向都一直处于自动防御状态，他可以躲过来自所有敌人的攻击。克瑞拓斯的招式中有不少都是全方位攻击的，因此完全无需担心被敌人围攻的情况。另外在本作中任何地方都是可以发生战斗的，在攀爬、抓着绳子摇荡的过程中都会发生战斗。



▲在攀爬的时候经常都要与敌人作战。

魔法与升级系统



▲发动电属性魔法，画面效果非常壮观。

除了物理攻击外，《战神》中设计有4种魔法类型，分别为“美杜莎之头”、“海神之怒”、“宙斯之雷”，以及另外一种尚未公布的魔法类型。海神之怒是电属性攻击魔法，可以发动魔法电场攻击一定范围内的所有敌人。美杜莎之头则是冰属性魔法。克瑞拓斯的双链刀有5个强化等级，另外还有大批尚未公布的武器可以使用。克瑞拓斯的几种主要能力都是可以升级的，能力的升级主要靠收集红球。敌人被打倒后就会留下红球。使用足够的红球升级为“神怒”就可以长时间保持愤怒状态，攻击力比一般状态下高的多。这方面能力的升级对于实战的影响非常明显，不过只能保持一定时间。你也可以选择对武器进行强化，武器性能的强化则是永久有效的，不过对于实战的影响不是很明显。

玩法丰富的BOSS战





▲在许德拉口中战斗，BOSS战的玩法丰富多样，且极具视觉冲击力。



不管克瑞拓斯使用的是哪一种攻击类型，本作的战斗部分都是非常暴力的。他可以用刀将丧尸砍成两半、可以割掉美杜莎的头颅、可以拔掉鸟怪哈耳皮埃的翅膀、可以用拳头将不死战士的脑打扁。游戏中有很多希腊神话中的怪物出现，这些怪物拥有各种各样奇怪的能力。例如地狱三头犬刻耳柏洛斯会从嘴里吐出无数小狗围攻克瑞拓斯。很多BOSS战都融合了多种游戏类型。例如在与许德拉战斗时，克瑞拓斯要砍掉它的两个小头，然后爬到大绳网上与大头战斗。两个小头会不断自我恢复，最后克瑞拓斯只有用大铁钉将其钉牢在甲板上。当许德拉的大头在克瑞拓斯的不断攻击下逐渐变弱到一定程度时，画面上会出现一系列按键提示，如果输入成功就可以给其华丽的致命一击。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Golden 黄金眼 Eye

最新发售游戏的权威评价

栏目主持：泰坦 ×2 ×4

PS2的大作《勇者斗恶龙Ⅷ》在日本掀起的波澜想必大家都有所了解，这款游戏的实力很强，推荐给所有RPG爱好者，如果你从前对“《DQ》系列”不感兴趣，或者从来没有接触过这个系列，那么从这一代开始体验吧。说到游戏的剧情，呵呵，我总觉得有点借鉴中国《西游记》的意思，（笑）不知道会不会有读者跟我同感。本期也对目前市场上的几款NDS游戏进行了评分，希望能让大家在选择游戏时有个可以信任的参考：

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

PS2



画面 音效 系统

系列改革度 ●●●●●●●●●○

推荐 沙罗 10

本作又是该系列一个新的里程碑——一望无际的大地、特色各异的怪物们，给人的第一印象就与以往完全不同。读盘速度之快、剧情演绎之丰富令人赞叹，在惊呼游戏已达到如此高峰时，老玩家们却又能从中找到昔日的影子。在此对既能作出改革性变化，又不失系列精髓的本作表示十分敬意。

推荐 纱迦 10

感谢LEVEL5为我们构造出这么美丽的童话世界。无限广阔的未知世界和日夜变幻的时间系统令人拍案叫绝，丰富的肢体语言和生动的面部表情足以颠覆玩家以往对《DQ》的看法。游戏节奏恰到好处，主要系统浅显易懂，令人一拿起手柄便不想放下。向所有喜欢日式RPG的玩家极力推荐！

推荐 SOUL 9

在画面方面不再保守的《DQ》，画面水准已经达到令人惊异及感动的程度。画面之外，本作在游戏乐趣方面的造诣也无愧于“日本国民RPG”的美誉；而且许多乐趣都是系列作所独有的。本作同时也是保守的《DQ》，仍有一些本应不需保持的系列作传统，比如只有在教堂才能记录、菜单界面不够友好等等。

DVD-ROM■Square Enix■ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君■RPG■2004年11月27日■1人■无对应周边■178KB以上

总分 29

银河战士PRIME2 暗之回响

NGC



画面 音效 系统

迷宫精巧度 ●●●●●●●●●●

推荐 阿修罗 10

本作处于前作的延长线上，在画面、音乐和基本系统等方面都与前作十分接近，充分发挥了NGC的机能。而新的迷宫设计、新的武器、新的能力以及让游戏容量几乎提升了一倍的光与暗世界的设定都使得本作完全超越了前作。新加入的多人对战模式，是对传统单人游戏的一种延伸，值得一试。

猫太 9

震撼画面再次带来了新的感动。新作不但在游戏的系统上作了许多更人性化的调整，最让人兴奋的是新增了光与暗的二重世界，这样大大提高了游戏的空间。新动作Wall Jump突破了传统的移动方式，从而也增强了游戏场景的探索性。不过对于不太适应这种3D空间的玩家来说比较难上手。

SOUL 8

一款以任氏游戏理念来诠释的FPS，具有任氏游戏独有的严谨以及游戏性。游戏既有FPS的迫力与刺激，也含有传统动作游戏的解谜等乐趣。与前作相比，画面华丽依旧，但与前作相似的地方太多让人少了一定新鲜感，此外在这样一款讲究真实感的游戏里，始终没有加入语音让临场感打了一定折扣。

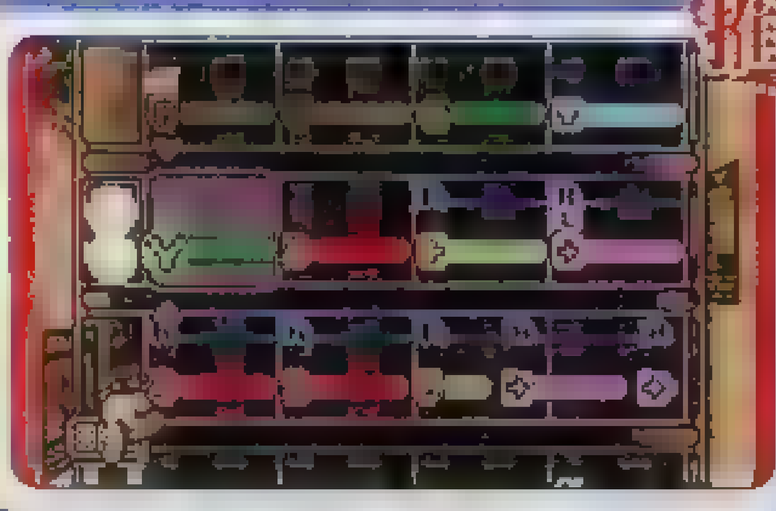
特制DVD■Nintendo■Metroid Prime2：Echoes■FPA■2004年11月17日■1～4人■无对应周边■3格

总分 27

大合奏！乐队兄弟

热血推荐

NDS



画面 音效 系统

乐队体验度 ●●●●●●●●●●○

推荐 阿修罗 8

这是一款革命性的音乐游戏，虽然它的游戏方式和传统MUG一样，不过按照曲调编排按键的设定却改为了按照乐谱模拟真实乐器编排按键的方式，这就使得按键的次数以及频率远远超越了普通的MUG，令难度大增，不易上手。利用NDS的无线功能可以实现乐队式的合奏，这也是其独到之处。

推荐 LIKY 9

非常有意思的一款音乐游戏，难度也是相当高的，几乎用到了NDS所有的按键，还要时不时按下触摸屏，玩起来真是手忙脚乱，不过也非常刺激。《火焰之纹章》、《马里奥》等游戏音乐的加入令人玩起来非常亲切。而游戏最有趣的就是多人联机，几个人用不同的乐器来合奏一曲，这种感觉很美妙。

推荐 马修 8

包括任天堂经典音乐在内的100多首曲子是本作引人入胜之处。而游戏时更能为各种乐器演奏表现出的不同感觉所吸引。虽然上手时会手忙脚乱，但熟练后配合整个乐队将一首歌曲一气呵成，成就感也是难以言喻的。有条件的话一定要和朋友联机，大家一起演奏才能完全体会到这个游戏的乐趣所在。

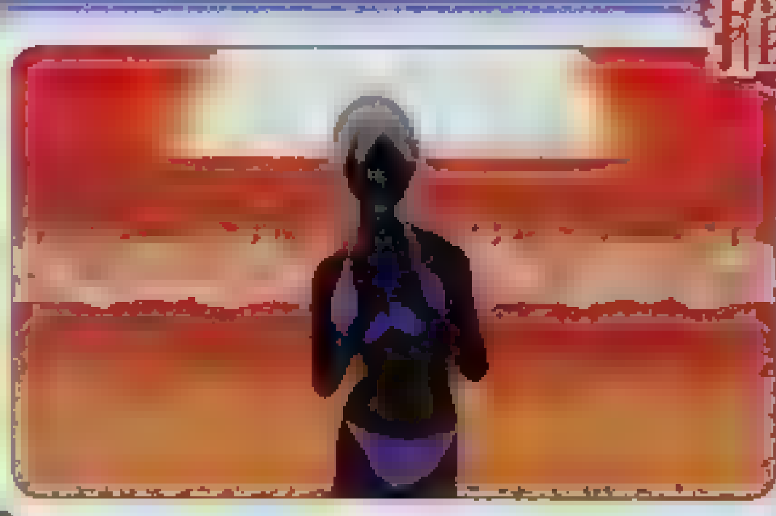
卡片■Nintendo■大合奏！バンドブラザーズ■MUG■2004年12月2日■1～8人■无对应周边■自带记忆功能

总分 25

为你而死

热血推荐

NDS



画面 音效 系统

恐惧度 ●●●●●●●●○○

推荐 LIKY 9

这款游戏其实是很恶搞的，男主角为了心爱的女孩简直是什么恐怖事情都干，对抗疯牛，横贯马路，难怪游戏最初就出现一行警告“绝对不要模仿”。游戏玩起来其实有点像《瓦里奥制造》，也是由许多小游戏构成，其中还有类似于《太空频道》的那种音乐小游戏，玩起来充满新意。

推荐 多边形 8

情节极端恶搞的小游戏大集合，有点类似于NDS上另一款《瓦里奥制造 摸摸乐》的游戏类型，花样百出的“突发事件”让男主角和玩家手忙脚乱。游戏充分利用了触摸屏的特性，只不过有些游戏玩起来还是很心疼娇嫩的触摸屏（笑）。游戏的音效很搞笑，玩起来很热闹的样子。

推荐 胜负师 8

作为NDS首批游戏中极少数第三方软件，本作可谓SONIC TEAM的实力之作。游戏的创意完全围绕着NDS的机能特点，并将《太空频道5》、《喷射小子》等世嘉创意名作的风格巧妙地融入其中。关卡数量不多是个缺点，但隐藏要素十分丰富。漫画式的剧情幽默风趣，让人忍俊不禁。

卡片■SEGA■きみのためなら死ねる■MUG■2004年12月12日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 25

©2004 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved
©2004 Nintendo
©SEGA 2004

www.plumbook...

瓦里奥制造 摸摸乐

热血推荐



NDS

画面 音效 系统

小游戏丰富度 ●●●●●●●●●○

推荐 LIKY

因为有了触摸屏，游戏的玩法也比以往更加丰富和有趣，或点或画，体验一个个刺激的瞬间。恶搞仍然存在，挖鼻孔，戳鼻涕，不一而足，过场动画也相当有创意，时常令人喷饭。某些小游戏还利用到麦克风，那个《大金刚》的小游戏我是弄了好久才知道需要对着麦克风吹气的。（笑）

铭风

本游戏可说是NDS首发游戏中最充分利用到触摸屏的游戏。本作的游戏种类十分丰富，需要触控棒进行各种运动：擦动、划动、转动等。除了利用触控棒外有些游戏还要利用麦克风，把NDS拿到嘴边，似乎有点……不管怎么说，本作可说游戏性和新奇性十足，NDS玩家必备啊。

推荐 多边形

本作再次体现了任天堂制作小组那无边无际的想象力和恶搞功底，其实大部分游戏内容和前两作基本类似，但是由于利用了触摸屏要素，游戏玩起来的感觉完全又不一样了。不过也许是制作时间太短的缘故，游戏总数似乎比以前要少一点，但是本系列“5秒钟搞定”的乐趣却原汁原味地保留了下来。

卡片■Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS■さわるメイドインワリオ■ACT■2004年12月12日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 25

约束之地 利维艾拉

热血推荐



画面 音效 系统

游戏探索度 ●●●●●●●●●○

推荐 铭风

作为在WSC末期登场的新类型RPG，游戏在大地图上的移动、探索和活用道具的战斗方式都十分独特。这次的复刻版在游戏的方式和攻关流程上并未做改变。当然厂商还是非常有诚意的，所有的人物都清新画面重新绘画，还为每个角色都添加了配音，是GBA末期不可错过的佳作啊。

推荐 邪魔天使

本作在原有WSC版的基础上加入了大量语音，这不得不说是一大进步。游戏中发必杀的特写相当漂亮，不过人物画风的改变实在见仁见智了。游戏的即时事件很有趣，在有限的时间内要准确按键很刺激。但由于TP的导入让游戏的限制太多，战斗一味地追求高评价久了会让人产生厌烦感。

推荐 LIKY

这款当年WSC上极富创意的RPG移植到GBA上后各方面的表现更为出色了，尤其是人物语音的加入令玩家投入度更高，战斗优美的音乐配上人物的个性台词，让我想起了《女神侧身像》。游戏的系统是最具特色的地方，有别于很多传统的RPG，玩起来别有一番风味，当然也需要一段时间才能熟悉。

卡带（128M）■Sting■Riviera ～约束の地リヴィエラ～■RPG■2004年11月25日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 25

波斯王子：武者之心



画面 音效 系统

机关设计 ●●●●●●●●●○

推荐 阿迪

本作最为精彩的一点在于它的机关设计，无论是各种单一结构的机关或是复合结构的机关，当它们与看似简单的地形结合起来后，要想巧妙地越过它们，可着实要费一番心思，再加上个体的数量与速度的微细调整，使得机关的重复性降低，不会令玩家感到千篇一律，不过视角调校有时很令人恼火。

推荐 GOUKI

战斗部分的确是被刻意强化了，但效果未见得有多好，打击感还是很“飘”，招式多而杂，但有用的就那么几下，总的来说还是和前作一样——想着快点结束战斗好让“体操王子”探索新的领域。游戏画面有所加强，但音乐与音效比起前作来说退步不少，是一大遗憾。关卡设计一如既往地强，赞。

推荐 多边形

比起前作来各方面的进化是显而易见的，本作的特点在于故事情节比前作更加曲折离奇，不断在现在与未来交织的剧情十分引人入胜。不过在游戏场景扩大之后，镜头设定和谜题设定的缺陷就暴露了出来，场景的重复感也让人觉得不快。不过总体而言是近期难得一见的动作解谜佳作。

DVD ROM■Ubisoft Ubisoft Montreal■Prince of Persia: Warrior Within■ACT■2004年11月30日■1人■另有PS2、NGC、Mobile Phone、PC版本■硬盘记忆

总分 24

钻子先生 钻魂



NDS

画面 音效 系统

挖掘度 ●●●●●●●●●○

阿修罗

本作的最大卖点就是新增的压力模式和全新的触控笔操作方式。新模式类似于NGC版的RPG关，以打倒BOSS为目的。触控笔操作需要适应一段时间才能熟练运用。与GBA版相比，游戏并没有太多进化之处，这是让人不太满意的地方。借助NDS卡的大容量实现了关卡全语音是个突破。

推荐 LIKY

本作的画面和音乐与GBA版比起来几乎没有任何进步，用触控笔来操作也纯属鸡肋。不过游戏仍旧非常好玩，新加入的“压力模式”尤其刺激，一边钻，还要一边打击头顶上的疯钻头，对玩家的眼力和操作有了更高的要求，双屏显示的画面令纵深感更大，要时刻注意从上屏掉下来的方块。

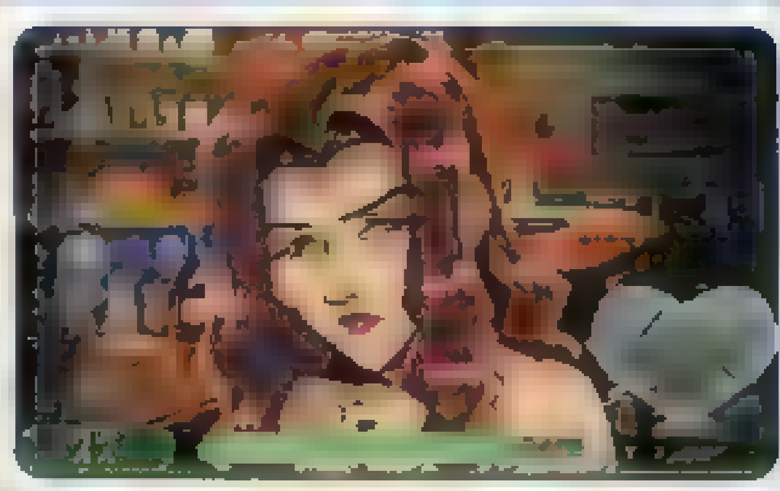
铭风

钻子先生在NDS上的新作。和其他游戏一样，本作也可以用触控笔来控制主角进行砖块的挖掘。游戏的模式相对GBA版没什么改变，还是分为故事模式和时间挑战模式等，让老玩家能很快上手。新增了压力模式，在此模式中要和巨型钻探机进行决斗，十分刺激。钻子先生的爱好者可以考虑入手。

卡片■Namco■Mr. Driller:Drill Spirits■A・PUZ■2004年12月2日■1～5人■无对应周边■自带记忆功能

总分 23

研修医 天堂独太



NDS

画面 音效 系统

解剖难度 ●●●●●●●○○○

铭风

作为一款利用触摸屏的新类型游戏而吸引了十分多的注意力。游戏系统和《逆转裁判》十分相似，要利用得到的“记录”来触发剧情。游戏的流程分为探索部分和手术部分。通过探索部分的诊断和查询，收集齐资料后替患者进行手术。其中手术部分要利用触控棒来实施，不过没有提示这一点十分不好。

邪魔天使

一款充分利用到NDS触摸屏的游戏，游戏的进行方式很像《逆转裁判》。游戏中手术时所给提示太少，无从下手是经常的事，再加上手术部位要求精确，所以GAME OVER是常事。游戏的流程太短，特别是知道了手术部位后，2、3个小时就能通关，缺少重复游戏性。

推荐 多边形

本作在很多方面都和《逆转裁判》系列如出一辙，但作为一款以手术为主题的作品，游戏过程中提示的严重不足却常常使玩家有“丈二和尚摸不着头脑”之感。寺田克也的剧本是本作的最大亮点，如果对NDS首发的一些休闲小品游戏都不是很感兴趣的话，本作便是最好的选择。

卡片■Spike■研修医 天堂独太■AVG■2004年12月2日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 21

©2004 Nintendo Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS ©BANDAI 2002 / ©2004 STING
©2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Prince of Persia, Prince of Persia The Sands of Time and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.
©1999 2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED ©2004 Spike All Rights Reserved

黄金眼评分 **24** 热血推荐

圣诞夜惊魂

文 胜负师

◆游戏时间：超过25小时

好莱坞鬼才导演的监督，加上Capcom对多年来3D-ACT制作经验的提炼，造就了这款表面上极具美式风格，实际却拥有标准日式内核的另类ACT。

PS2◆DVD-ROM◆Capcom◆ACT◆2004年10月21日◆1人◆只对应DS2手柄◆62KB◆6800日元◆日版







第一次知道《圣诞夜惊魂》（The Nightmare Before Christmas）这个名字，是在玩《王国之心》的时候。万圣节镇的诡异气氛、衣衫"褴褛"的索拉和身材"修长"的杰克应该引起了很多人的好奇。不过对于十一年前那部由迪士尼旗下试金石公司制作完成的相当另类的黏土动画电影，胜负师却几乎一无所知，因此在2004年初听说Cacocm要制作PS2版《圣诞夜惊魂》时，并没有投入太多的关注。其后得知游戏与电影的导演同为赫赫有名的"鬼才"——蒂姆·波顿（Tim Burton）时，不免有些心动。半年之后，在大作如云的2004年万圣节前夕，《圣诞夜惊魂》的发售显得有些悄无声息。能抽时间用心体验这款ACT对于自己来说纯属偶然，但游戏鲜明的个性却让人欲罢不能。相信如此与众不同的另类作品能够给予很多像我这样的尝试者不少惊喜，就让我们一同来看看本作有什么独特的魅力吧。

蒂姆·波顿为游戏带来了什么？

作为影片放映十周年的纪念作品，为了让PS2版《圣诞夜惊魂》能够尽量地原汁原味，Capcom一开始就决定让影片的导演蒂姆·波顿亲自担当游戏的导演和编剧，游戏的剧情方面也设定成为电影的续集。（蒂姆·波顿的简介请参看本期"问题小卖部"）在剧情推进，展现人物个性的过程中，除了充满黑色幽默的对白，角色丰富有趣的肢体语言也起到了决定性的作用。以主角杰克为例，身着礼服的细脚零丁的稻草人却体现出一种舞者般优雅的绅士气质，这种内外形象的错位使杰克赫然成为了一位违反传统理念的主人公。而女主角莎莉、大反派巫奇、小鬼三人组等重要角色也脱离了一般人对于同类形象的常规化认识。

无论是性格各异的角色，还是充满了奇思妙想的异界场景，都尽可能将原作精神完美重现，这一切都要归功于游戏的美工，而电影的美术设计师泰勒的参与也起到了决定性的作用。游戏画面采用了一种不同寻常的黑白组合做为主色调，土木纹理的运用也随处可见，与残破扭曲的建筑物一同营造出阴郁诡异却并不怎么恐怖的奇特气氛。特别是像第19关以黑白线条构筑成的迷路森林更具迷幻色彩，创造出了独特的美感。

另外，音乐绝对是游戏中值得称道的组成部分。配器上大量使用风琴、口琴等乐器，成就了悠扬而又诡异的欧式曲风。歌曲的旋律、构成与节奏则与百老汇的歌剧十分接近，当然也没有脱离迪士尼的梦幻风格。在引入大量电影经典原曲的基础上，游戏中还加入了多首原创曲目，除了朗朗上口的主题曲外，更多的歌曲被巧妙地融入到了战斗中，甚至成为了BOSS战系统的一部分，可谓别具一格。

剧情、场景、人物、音乐……在鬼才导演的监督下，《圣诞夜惊魂》拥有同类作品中十分罕见的艺术底蕴。尽管如此，本作依然不能算是一款十分抢眼的游戏。宣传片与TGS的试玩经历都清晰地表现出游戏的慢热特质，游戏本身的乐趣与不足也只有在深入之后才能较为完整地体会。

ACT大师Capcom的纯粹理念

应该说本作提炼了Capcom这几年来制作3D动作游戏的成功经验，使一款表面上极具美式风格的作品拥有标准的Capcom日式ACT的内核，在日美风格进一步融合的道路上又迈出了可贵的一步。

游戏采用了C社惯用的固定视角，虽然使游戏画面效果相对稳定，但同时也造成了战斗时的一些不便，视角问题可以说这是3D动作游戏的通病，幸好本作中还不算严重。流程推进方面则采用了章节制，并非纯粹的关卡制，这一点很像《鬼泣》，主角可以行动的范围并不局限于剧情的发生地点，而是随流程进度得到一些剧情相关道具或特殊能力，使行动范围逐渐扩大，在提高自由度的同时方便了隐藏要素的挖掘，而且并不是每一章都有BOSS战的，这样也可以比较灵活地把握情节解谜与战斗的比例。另外，23章加两个隐藏剧情的流程长度对于本作来说已经相当充实了。

终于谈到战斗部分了。Capcom特意为杰克设计了一种类似鞭子的武器，这种名为"灵魂掠夺者"的绿色粘稠物可以做出抽、打、拉、旋、挑、蓄、抓、摔、投等攻击动作，优雅华丽的攻击方式与杰克本身的独特气质相契合。从个人理解来看，这种设计应该借用了《鬼武者3》雅克·布朗的武器理念，并加以变形改良，同样具有"卡氏特征"。而杰克的另外两种形态——能用礼盒进行状态攻击的圣诞杰克和能放"保险"的南瓜杰克则应看成是普通形态的补充，增加了对敌战术，也提升了解谜要素的丰富程度。为了提高过关的时间评价，尽量避免非剧情战斗才是上策，因此BOSS战就成了战斗系统中最为出彩的一环。每场BOSS战都会在歌声中进行，这一点就已经很特别了，而普通状态下很难对BOSS造成较大的伤害，在收集到足够多的音符后，战斗就会转变为音乐游戏的模式，杰克会在歌声中翩翩起舞，在准确按键形成高连击后，就能重创BOSS。这种极具创意的设计使原本纯粹是打、闪交替的BOSS战不再那么紧张单调，而是充满了表演性。

评价系统依然是Capcom的传统风格，从完成时间、最大连击数、受伤次数、惊吓回数四项指标上，同样可以看出些《鬼泣》的影子。不过本来很有开创性的惊吓系统却因为可随意使用具有惊吓效果的挑衅而使其策略性大幅下降。不过评价的分段计算（各指标逐项达成S级，总评亦可达到S级）以及每个完成的章节均可反复挑战，都使达成高评价、取得终极隐藏要素不致难于上青天。而评价系统的人性化设计也是卡氏动作游戏今后的发展趋势。（最近推出的《红侠乔伊2》也是一个例证）

不管怎么说，《圣诞夜惊魂》都是一款特点很多，缺点很少的作品。但地域性的审美差异注定了本作不太可能在亚洲地区产生什么轰动效应，日版首周1万多的销量确实很难体现其真正的制作水准。不过当游戏于明年2月1日登陆北美市场时，一定会像杰克重回万圣节镇一样如鱼得水吧！最后，提前祝各位圣诞快乐！

©Touchstone Pictures Developed by Capcom

黄金眼评分 **26** 热血推荐

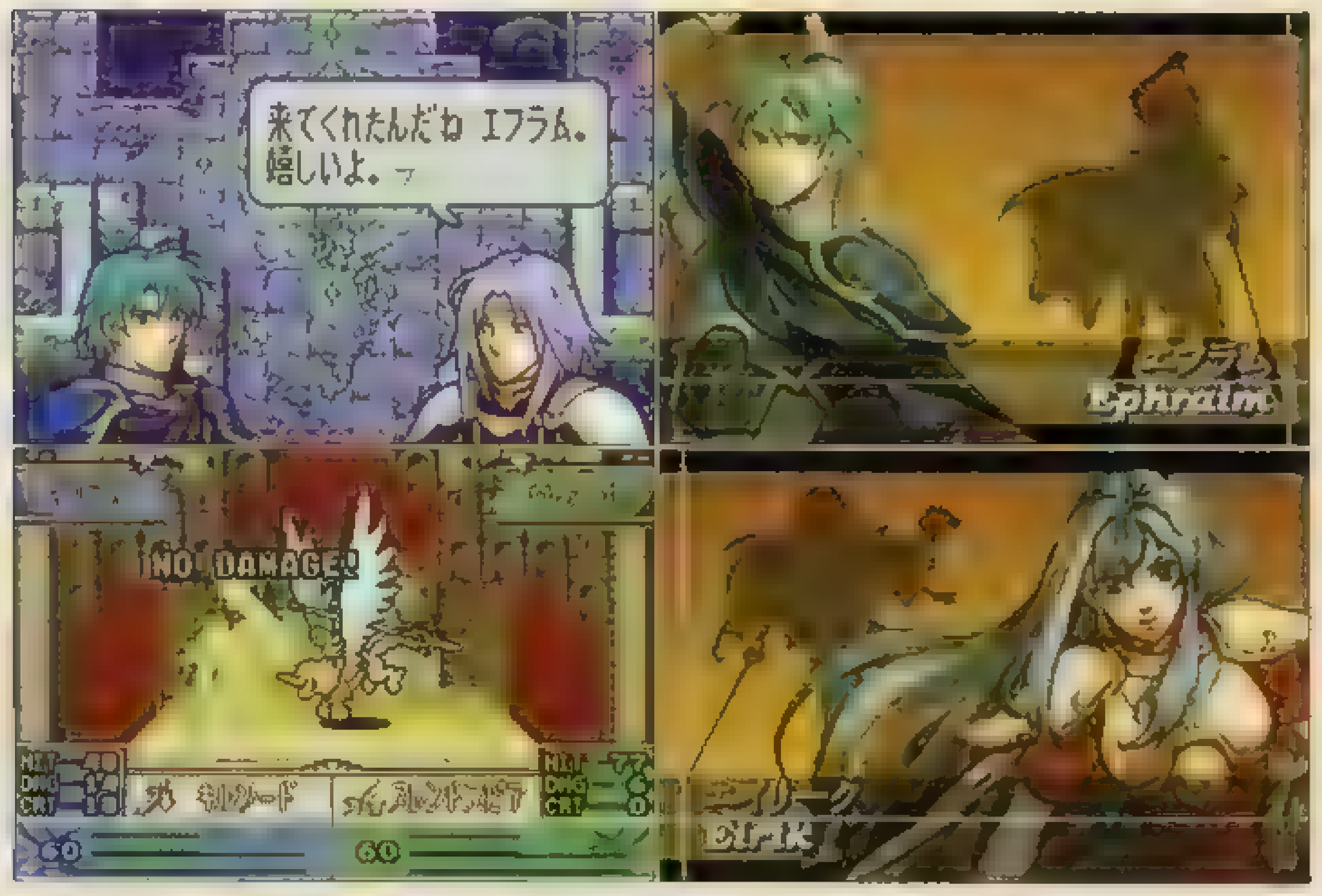
火焰之纹章 圣魔之光石

文 邪魔天使

◆游戏时间：超过80小时

相遇、选择、友情、战争、分别，失去的同伴再也不能回来。当我们赢得战争的同时，是不是应该想想我们失去了什么呢？

GBA◆卡带（128M）◆Nintendo/Intelligent Systems◆S·RPG◆2004年10月7日◆1~4人◆对应GBA专用通信对战线◆自带记忆功能◆4800日元◆日版



说实话每一作《火焰之纹章》（以下简称《FE》）推出的时候笔者都很激动，作为S·RPG的始祖，这个系列牵动的玩家的心实在是太多。就在加贺离开任天堂后，许多人对这个系列的生存产生了怀疑，但令人欣喜的是，这个系列在GBA上却很好地延续了下来，它延续着玩家的梦。

当笔者实际拿到《圣魔之光石》（以下简称《圣魔》）时，第一印象就是片头改变颇大，快速穿插的人物与系列以前的风格完全不同，音乐变得更雄壮了，这些都给人留下了很好的印象。但实际进入游戏之后，感觉就不是那个味儿了。众所周知，《FE》的剧情历来都是被玩家津津乐道的话题，但笔者在玩到游戏一半时，还有点摸不到头脑，从一开始现象出来的苗头来看，应该又是"亡国的公主王子的复仇记"。在叙事方式上，游戏采用的是双线模式，这与之前大家认为《圣魔》是采用《纹章外传》的双线模式是相同的，但与《泪之腕轮物语》不同的是，虽说是双线，但仅仅是主角不同，各个同伴的分配是一样的，也就是说不会出现因为同伴分配的不同，发生隐藏情节的情况。当然，这在培养同伴方面是方便了，但在情节方面就有点混乱的感觉，拆东补西，也许制作人想用这样的方法来丰满人物的性格，但难免会有所偏差。游戏整体并不长，只有20章，故事的整体也并不庞大，但上所谓短小精悍，就算是不庞大的世界也会有出色的故事。剧情的前半段的确如此，一开始的艾瑞柯挺身冲入敌国营救兄长，再和兄长一起冲杀回来，这一段的剧情扣人心弦，曲折起伏。可自兄妹二人分路线后，就突感剧情节奏开始拖慢，整体细节上的情节开始交待不清。当兄妹汇合直到游戏结束这段剧情，除了关于重要人物里昂的塑造以及相关剧情外几乎无任何亮点或是使人为之眼前一亮的剧情的出现。就这样游戏的剧情进入了一个低谷，直到通关还没走出这一低谷。与前两作比，《烈火》在整体剧情的把握上是最成功的，而《封印》整体剧情虽无太大亮点和高潮，但总得来说剧情浑成一体，并不凌乱，使人读起来很是流畅，可《圣魔》后期的剧情凌乱和无任何亮点就足以证明了此作在制作的后期确有赶工之嫌。不过虽然剧情整体的创造上《圣魔》较为失败，但此作在人物塑造上继承了前两作的优点，得到了长足性的发展！

特技，又见特技！

在游戏公布的中后期，"特技"二字不知道让多少玩家魂牵梦萦。要知道，自《系谱》出现了特技之后，玩家似乎将这一设定当成了"《FE》系列"的标志性特色，后来GBA版的《FE》取消了这个设定之后，还引来了许多玩家的不满。所以特技的回归自然会让玩家兴奋异常，但实际的情况却是特技数量严重不足，还只有职业技，没有个人技。从实际情况来看，新增的特技就"必的"、"贯通"、"召唤"三种，而实用的就"贯通"一个，虽然它不过是"月光剑"改了个名字而已……从这一点上我们可以看到制作人有很强的试验性质，要知道，NGC上的《火焰之纹章 苍炎之轨迹》（以下简称《苍炎》）就快发售了，是否恢复特技这一系统一直都是制作人在探讨的问题，因此，他们可以从《圣魔》的反应上来看是否完全恢复特技系统。现在结果已经很明显了，特技系统不愧是系列最伟大的发明，在《苍炎》中这一系统将复苏，并且还强化出了"奥义"的系统，看来制作人的这颗探路石是扔对了地方。

职业，军事家的抉择

职业一直都是《FE》中的传统，级别上升到一定程度时就可以转职，但是，以前《FE》的转职都是单向的，即一个初级职业只对应一个高级职业。但《圣魔》又来了一个革新——转职可以有多种选择。一般的，一个初级职业对应了两个高级职业，从这两个高级职业的搭配上可以看出制作人还是下了一翻功夫的。以剑士为例，剑士可以转剑圣或杀手，剑圣的特点就在于上限比杀手高，有15%的必杀率加成，而杀手的特点则是虽然能力上限不高，但却有一击必杀除最终BOSS外所有敌人的"瞬杀"特技，这样一来就需要玩家计算好队伍中各职业之间的搭配了。当然，无视职业只看帅、酷、靓，那就是个人喜好问题了，毕竟《FE》的完家里"剑圣控"太多了……另外，游戏中虽然没有能无限转职的"村人"，但三个见习士兵的表现却不俗，三周目后三人的隐藏职业可以说让他们扬眉吐气，并且都是特殊的造型，这也成为了促使玩家多周目的动力。

人物，由群体向个人的转变

自从《FE》从家用机搬到掌机后，人物群体形象塑造就开始减弱，与之对应的是个人形象塑造的加强。《FE》素来就有"敌方角色必有亮点"一说，而且按传统，敌方角色的性格塑造一定是高于我方的，而且性格塑造越好的，越是强，越是不能说得加入我方，简直让人有砸主机的冲动。《圣魔》之中性格塑造最成功的当属帝国皇子里昂、"宝石"塞雷娜、叛将奥尔森三人。为了人民，里昂不惜使用了"魔石"的力量，但被魔王附体，但这一切都来源于自身的懦弱与逃避现实的想法，但大家不要忘了，里昂其实是个温柔善良的好青年，他的初衷是为了别人。也许你会对他的软弱嗤之以鼻，也许你会对他恨之入骨，也许你会对他原本是如此善良但却堕入了黑暗而同情不已，但不管怎么样制作人的目的达到了，不管是你讨厌他还是同情他，起码这个人物的塑造方面是成功，不然怎么会有这样的感情表现呢？"莹石"大姐的刻画肯定会赚取无数玩家的眼泪，这是一个单纯的女人，她的目的很简单，就是要默默守护她深爱的那个男人，不管那个男人的心智是否以变，是否只是具行尸走肉，但在她的心目中，他永远都是自己的最爱，即使她知道他已经不是原来的那个人了……也许你会说这样的女人很蠢，但爱是没错的，每个人都有追求爱的权利，所以当塞雷娜明知那是一场必输的战斗时，她还是会全力以赴。如果现实中她无法与那个男人在一起，那么作为一个将军，起码要当那个男人的盾牌……至于爱妻大叔奥尔森，他确实是一个悲剧人物，他对妻子的爱是那么的忠贞不渝，为了让自己所爱的妻子复活，不惜背叛祖国，但复活的妻子不过只是个只会说"亲爱的"的傀儡。于是，他堕落了，堕入了盲目的爱的深渊，在爱和忠诚之中，他选择了爱情，但却失去了骑士的尊严。没有绝对的善恶，这就是《FE》最能吸引玩家的地方之一。反省战争带来的痛苦和悲剧，反省自我，人们要如何避免战争的发生，这就是《FE》一贯的中心思想。不过幸好在EX MAP的遗迹和塔里可以让他们以隐藏角色的身分出现，这也弥补了玩家们在剧情中不能说得他们的遗憾。

看得出这款《圣魔》的赶工、试验的性质太重（有玩家解开ROM之后还发现了《烈火》的道具和一些未采用的道具），完全就是在《苍炎》推出前的一款测试之作。不过笔者突然发现，在玩过《圣魔》后对其有不少怨言之余反而更期待家用机版的《苍炎》了，难道真的上套了……

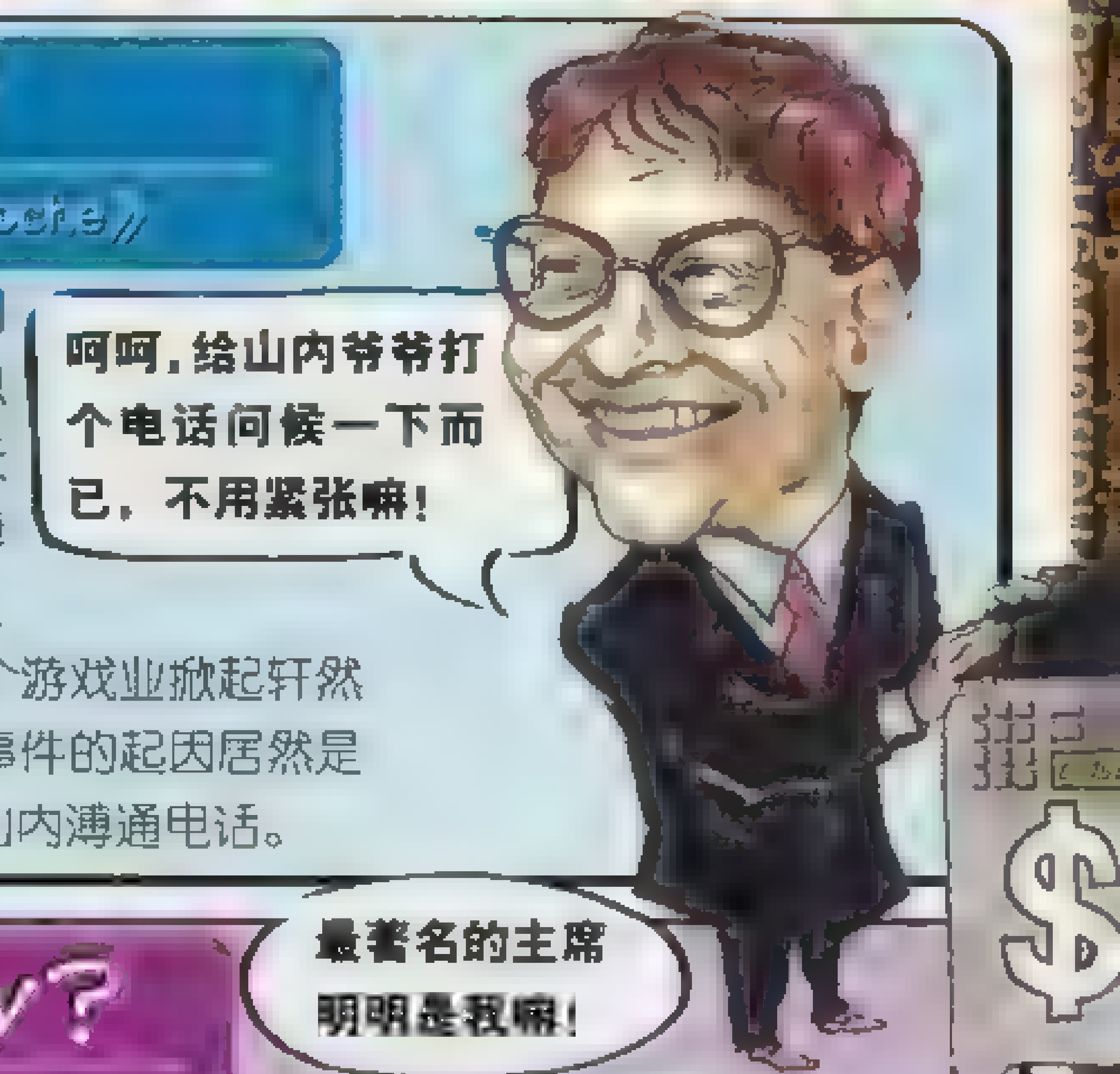
©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

躁动2004——年度

微软收购任天堂？

消息来源：德国财经杂志《Wirtschaftswoche》

本刊总111期的新闻中曾经报道过这起收购闹剧。今年8月初，“微软收购任天堂”成为网络间流传最广的消息。这则消息的起源是《Wirtschaftswoche》一篇名为《微软计划收购任天堂？》的文章，这篇文章引用了比尔·盖茨的话：“只要山内溥愿意，我将立刻接手任天堂。”包括路透社、CNN、《福布斯》、《纽约时报》在内的主流媒体纷纷报道了这则消息，立刻在整个游戏业掀起轩然大波，结果使得任天堂的股价暴增了3.8%。而事实上，这起事件的起因居然是微软在鸡尾酒会上的一句玩笑，盖茨的意思只不过是将会与山内溥通通电话。



电影版《光环》？

消息来源：Ain't It Cool News、Sci-Fi News

首先传出这则消息的是德国网站Sci-Fi News，这家网站上有几张据说是来自《光环》电影剧情串联图板的图片，该网站同时宣称《综艺》杂志很快就会报道这个电影拍摄项目。该站的消息显示，埃德·哈里斯（Ed Harris）将会扮演奇斯舰长，塞缪尔·杰克逊（Samuel L. Jackson）将会扮演约翰逊军士。而导演则是曾执导了《黑鹰降落》、《异形》等片的雷德利·斯科特（Ridley Scott）。虽然不知Sci-Fi的消息源自何处，不过这样豪华的阵容也总算对得起《光环》作为Xbox第一大作的身份。

几乎在同一时期Ain't It Cool News宣称得到了华纳兄弟互动娱乐（WBIE）的消息，据说WB在今年E3期间向Bungie提出收购《光环》的电影版权，而Bungie方面则指明只有让《异形》的导演执导本片才有商量的余地。《光环2》首发销量超过250万套在整个美国造成轰动后，WB方面据说真的找来了斯科特一心想要将《光环》拍成电影。不过这则消息始终没有得到任何官方确认。



微软购买Midway？

消息来源：股市观察网InvestorsObserver.com



财大气粗的微软总是成为各种并购传闻中的收购者。今年3月初，网络上开始广泛流传微软将会收购Midway的消息。由于此前从未传出微软与Midway有过任何暧昧关系，因此这则消息让不少游戏媒体都十分意外。而实际上，这次微软实在只是一个无辜的冤大头。原来这起收购案的幕后操纵者并非微软，而是媒体大鳄维亚康姆集团的老总萨默·雷石东（Sumner Redstone）。今年年初雷石东开始以私人资本大规模吸纳Midway的股票，到3月初已经持有了该公司28.4%的股权。著名股市观察网InvestorsObserver.com的一篇报道中这样说道：“现在全球最著名的主席准备加入战局了。”不知道是谁读到了这句话，并且不顾前后文意思直接把“最著名的主席”与“比尔·盖茨”联系到一起，“微软收购Midway”的消息就这样荒诞地诞生了。

电影版《潜龙谍影》？

消息来源：美国影视娱乐杂志《综艺》

12月初，美国杂志《综艺》（Variety）发表了一篇名为《游戏制作人筹备新片》的短文，这篇文章指出“小岛秀夫终于准备好进军好莱坞”，报道了“《MGS》系列”的庞大销售数字（1463万套），并且披露了好莱坞多家片商多年来不断与小岛秀夫讨论《MGS》电影版权的内幕。“小岛秀夫，一位影迷兼业余电影批评家，目前为止依然牢牢把持着（《MGS》的）电影版权。游戏与电影的表达方式有很大不同……可能要有完全不同的剧本，甚至是完全不同的故事。”文章中没有说明任何“电影版《MGS》”的消息。而在“Ain't It Cool News”网站的转载报道中却想当然地将电影版《MGS》与《潜龙谍影 孪蛇》的过场动画导演北村龙平联系起来，并且宣称小岛秀夫已经选定由北村龙平担任《MGS》电影版导演。



▲《潜龙谍影 The Movie》之UCG版。

任天堂向成人网站致歉？

消息来源：英国游戏站Spong

CERO 18 18才以上対象

今年年中，英国游戏展Spong报道说，美国任天堂向一家成人网站发出了“停止及禁止令”，认为该网站破坏了任天堂的角色形象。这家成人网站的一个叫做RuneLateralus的平面模特在小档案中说自己是电脑动画学生及电子游戏迷，并且最喜欢《银河战士》和《塞尔达传说》。美国任天堂法律事务部门的一个成员看到后，认为这侵害了任天堂游戏健康向上的形象，于是以“非法使用了任天堂注册商标”的名义向该站发出了禁令。于是“成人女星玩任天堂游戏为侵权行为”的报道迅速在网络间流传，并且立刻成为广大玩家茶余饭后的笑料。后来经过Gamespot的求证确认该消息属实，让任天堂一度搞得灰头土脸。两周后，任天堂正式向这家成人网站尤其是RuneLateralus本人致歉，承认是工作人员的失职。为了表示歉意，任天堂让RuneLateralus免费挑选一款游戏作为礼品。

©2004 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. ©2004 Replay Studios GmbH. All Rights Reserved.
Copyright©2004 SEGA Corporation. All Rights Reserved. Copyright ©2004 Simon & Schuster, Inc. All rights reserved. ©2004 Nintendo
www.pin5i.com

八卦新闻大搜查

文/星夜

“911事件”改编为游戏？

消息来源：德国游戏开发商Replay Studios



“911事件”发生后，各种讲述恐怖袭击的游戏纷纷被修改甚至封杀，因此当网络上盛传将会出现一款叫做《9/11：The Game》的游戏时，很多人以为这可能与早期流传的自杀炸弹袭击FLASH游戏一样，是由某些恐怖份子支持者制作的地下游戏。不过在恐怖袭击的阵痛渐渐过去后，美国方面对于“911”不再像过去那样敏感。德国游戏开发商Replay Studios就赶在对手之前宣布了一款叫做《幸存者》(Survivor)的游戏。这是一款灾难生存游戏，虽然开发商没有具体公布游戏系统，不过据说该作的玩法类似《绝体绝命都市》。游戏本身则是以现代著名的大灾难事件为背景，其中包括“911事件”、“1985年墨西哥大地震”、“1945年广岛原子弹爆炸”、乃至“泰坦尼克号沉没事件”。Replay方面将这款游戏定义为“拟真游戏”。

三星进军游戏机市场？

消息来源：三星的E3邀请函

三星今年参加E3展之前向媒体发出了邀请函，为了最大限度吸引媒体注意，这张邀请函极尽故弄玄虚之能事，宣称E3上三星电子将会有关系到全球游戏业的重大消息宣布。一些网站宣称三星将会公布一款类似诺基亚N-Gage的游戏手机，也有一些网站根据三星与EA在当时的暧昧关系推测三星将会推出一部新主机。由于谣言越传越玄，三星后来发布了一封电子邮件澄清道：“三星电子邀请您参加将发布WCG比赛消息的新闻发布会。”

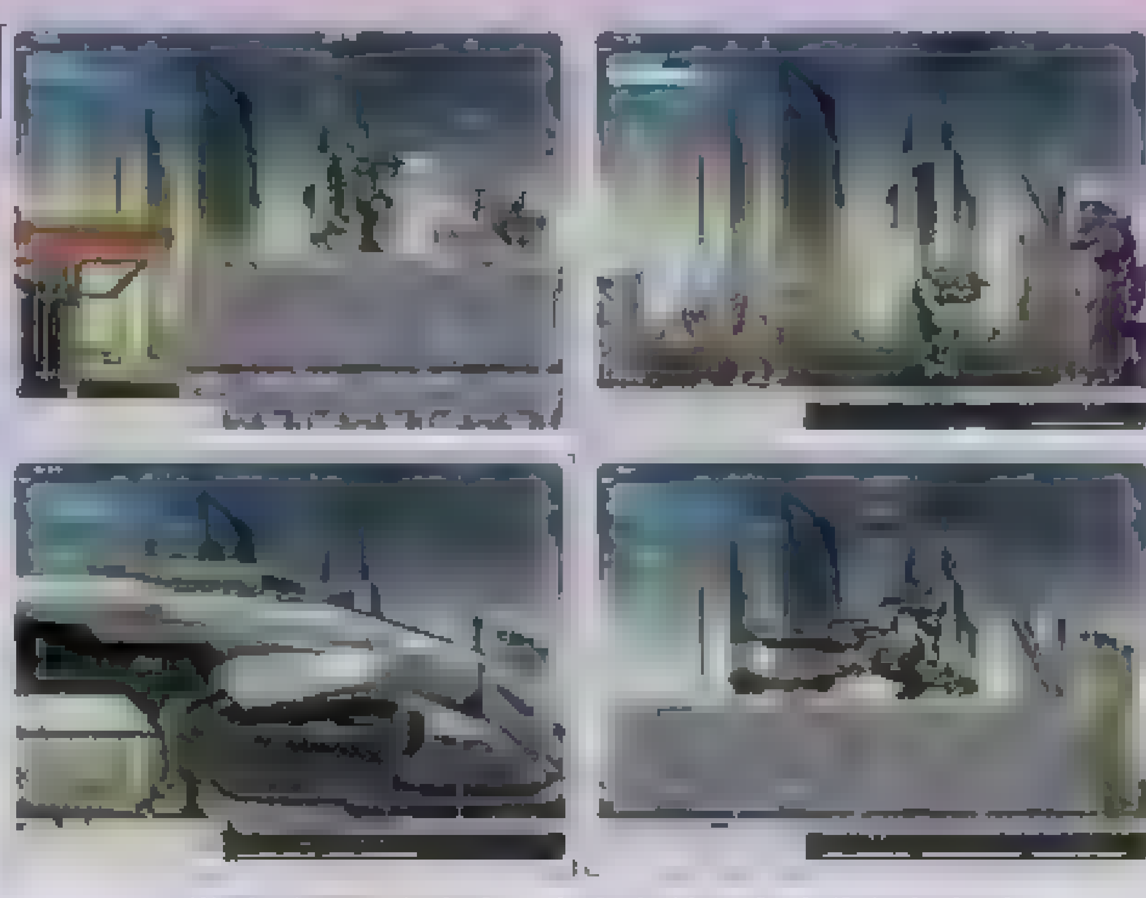


▲这个是针对三星手机设计的Sprint PCS游戏控制器。

Bungie开发GBA版《光环》？

消息来源：多个网站

6月中旬，网上有不少论坛传出了Bungie开发GBA版《光环》的消息。微软将自己的王牌大作拱手送给任天堂？这则消息实在是让人怀疑，并且Bungie方面也出面否认了GBA版《光环》的存在。不过网络上的传言依然没有停止，为什么呢？原因就在于几张“图片证据”。这几张图片看上去非常专业，并且画面水平也大致与GBA相当，显示了“GBA版《光环》”将是一款横卷轴射击过关游戏。莫非Bungie真的开始支持任天堂了？经过证实，原来这款《光环》是一些业余游戏开发爱好者正在制作的PC游戏，并且一旦完成将会免费提供给玩家。



▲游戏画面相当漂亮，各角色的形象也是栩栩如生。

世嘉将推出新主机？

消息来源：世嘉的E3邀请函



世嘉在2001年宣布退出主机市场后，不少世嘉迷们依然期待着世嘉能够东山再起。今年E3展前，世嘉向媒体发出的邀请函中写道：“来看看世嘉2004年的游戏阵容以及你绝对猜不到的大新闻。”世嘉这样形容其“大新闻”——一则爆炸性的消息，你肯定猜不到的！世嘉的FANS纷纷猜测这则所谓的“大新闻”将会是新主机的发布，或者至少是加强版DC的发布。有一家网站报道说世嘉将会推出与Sammy的Atomswave基板互换的家用机。不过广大世嘉们显然高估了这则大新闻的“爆炸性”，实际上这则所谓“大新闻”只不过是《梦幻之星 宇宙》的发布。世嘉对于家用机早已心灰意冷。

PS3的传说

200GB光碟？

消息来源：《Macworld》周刊

当初索尼宣布蓝光光碟容量将会达到50GB时就已经令广大玩家大为震撼，就在索尼正式宣布PS3将会采用蓝光光碟后不久，《Macworld》报道说索尼已经着手研究蓝光光碟的8层化技术，使得单碟容量高达200GB，而4层化容量为100GB的蓝光光碟将会在2007年推出。10月份，索尼在ISOM04大会上确认了这则消息。看来PS3游戏不会再出现多碟装的情况了，不知道容量为200GB的游戏到底会是怎样的？

首款PS3游戏！

消息来源：英国游戏资讯站SPOnG

6月下旬，SPOnG在对英国游戏开发商Studio 3的首席制作人Mark Caie的“独家访谈”中，Mark表示：“《最后之忍》(The Last Ninja)对于目前的游戏机而言技术太先进了，我们将会在PS3上推出本作。”《最后之忍》原本预定于2003年发售，由于开发进度问题而一再延期。有消息说这款游戏已经通过了索尼的认可，成为第一款正式确定的PS3游戏。然而，后来Mark却公开表示从未接受过SPOnG的访谈，在接受Gamespot的采访时，Mark表示《最后之忍》的Xbox版将会在明年夏季上市，而[illegible]上的首款PS3游戏是今年10月份KOEI公布的《鬼》。



▲即便以Xbox的机能来说《最后之忍》的画面也只能算一般。

2006年3月发售？

消息来源：日本多家报社

5月中旬，索尼社长出井伸之在接受一家电视台采访时透露，采用CELL处理器的高清晰电视将于2006年第一季度上市。而在此之前，SCEA发言人曾经表示采用CELL处理器的第一款产品将会是PS3，因此多家媒体推断，PS3将会在2006年第一季度之内上市，不知道是哪家媒体率先提出2006年3月的发售时间，接着一传十、十传百，PS3将于2006年3月发售的消息不胫而走。不过3月的发售时间虽然没有事实依据，其后索尼多位高层在接受媒体采访时已基本上默认PS3将会在2006年内发售。据日本网络商务报《日经电子》报道，索尼在2006年内不仅会推出PS3，更将以大批采用CELL处理器的电子产品为整个消费电子产业“带来风暴”！

www.plumbook.cn

PSP的传说

手机版PSP？

消息来源：电子产品资讯站 Gizmodo

今年6月份，Gizmodo发表了一篇名为《索尼考虑推出手机版PSP》的报道，这则报道的根据是对SCE首席技术官茶谷公之的采访。而实际上这则所谓的“采访报道”是从E3展上茶谷公之的答记者问中节选出来的，当时茶谷公之表示今后可能将会推出PSP的电话外设，使得PSP具备手机功能，而这篇报道则断章取义的说索尼将会推出手机版PSP。

售价高达500美元？

消息来源：Atari首席执行官Bruno Bonnell



6月初的一次游戏业内讨论会上，Bonnell在参与分析家对于PSP的讨论时说：“我们在E3上看到了一个漂亮的原型，不过我希望看到更多的东西。它看起来很棒，像一辆漂亮的汽车。不过我们不知道PSP的售价是250美元、350美元还是500美元…我猜售价可能高达500美元。”Bonnell的话很快在业界流传开来，《CNN/Money》等权威媒体也对其大力报道。事实上从E3展之后，有关PSP售价的各种不同版本的传闻就不断从各种渠道涌来。多数人猜测的价位大致在250美元至400美元之间，而结果除了EA的首席执行官曾经预测的“PSP价格将会低于200美元”外，多数游戏发行商、开发商、分析家的猜测都大大高于PSP的实际售价。PSP的超低售价着实让全世界都吓了一跳，索尼赔本卖主机是铁定的事实，关键在于每卖一部PSP索尼到底会亏多少。虽然久多良木健从多个角度解释了PSP实现低成本的原因，11月份仍然有一篇报告分析说PSP的制造成本可能高达450美元。

索尼放弃PSP无线网络功能

消息来源：CNN《Game Over》专栏作者Chris Morris

3月中旬，CNN《Game Over》专栏对PSP和NDS做了长篇报道，这则报道的主要内容是介绍NDS的各种功能，而在专栏的最后，Morris态度冷淡地写道：“索尼最近放弃了PSP的无线功能。”由于索尼一向有过高夸大主机性能的光辉历史，并且当时索尼多位高层对于PSP的无线功能也是含糊其词，加上CNN本身在传媒界的卓越地位，当时有不少媒体都相信索尼已经放弃了PSP的无线通信功能。直到两个月后PSP在E3大展正式发布时，所有的疑虑才得以烟消云散。

2005年第二季度发售？

消息来源：Activision首席执行官Bobby Kotick

8月中旬，Activison的投资报告会议上，Bobby Kotick宣称该公司认为美版PSP将会延期到2005年第一季度发售。当时与会的分析家中就有美国技术研究所的P.J.McNealy，也就是激烈抨击PSP发售计划严重滞后的《索尼PSP首发面临危机？》的作者。两人一唱一和，让人对PSP的发售计划充满疑问。即便是在如今日版PSP发售计划米已成炊之时，美国方面依然有不少人从PSP的严重缺货情况推测美版PSP无法按原定计划发售。

NDS的传说

Nitro与DGB？

消息来源：Warioworld.com以及多家日本游戏媒体

3月初，德国游戏开发者Martijn Meulen注意到warioworld.com上在提到新作开发项目的对应平台时赫然出现了三个平台：GBA、NGC和“Nitro”，于是Martijn将这张图截了下来，并且放在自己的网站上，图片下方写着“这将会是NDS的正式名称吗？”没想到就这么一个简单的举动迅速引起了广大网友的强烈反应，有关该消息的数百万封电子邮件迅速在网络间流传，4个小时后无数个游戏站上都出现了NDS正式名称为“Nintendo Nitro”的消息。就在当天中午，欧洲任天堂方面对这则消息做出了回应，原来Nitro只不过是NDS的一个内部开发代号。

6月初，关于NDS将会更名的消息再次大规模流传开来。因为任天堂在5月份相继注册了多个商标，分别为：EGB、GBE、XGB、GBD、WGB、DGB。由于都带着“GB”两个字母，人们开始猜测这一系列名称中必有一个是NDS的最终名称。而其中DGB成了流传最广的一个版本。虽然任天堂注册的这些商标是确有其事，不过最终NDS还是NDS，毕竟这个名字在媒体广泛炒作下早已深入人心，实在是没有必要替换了。

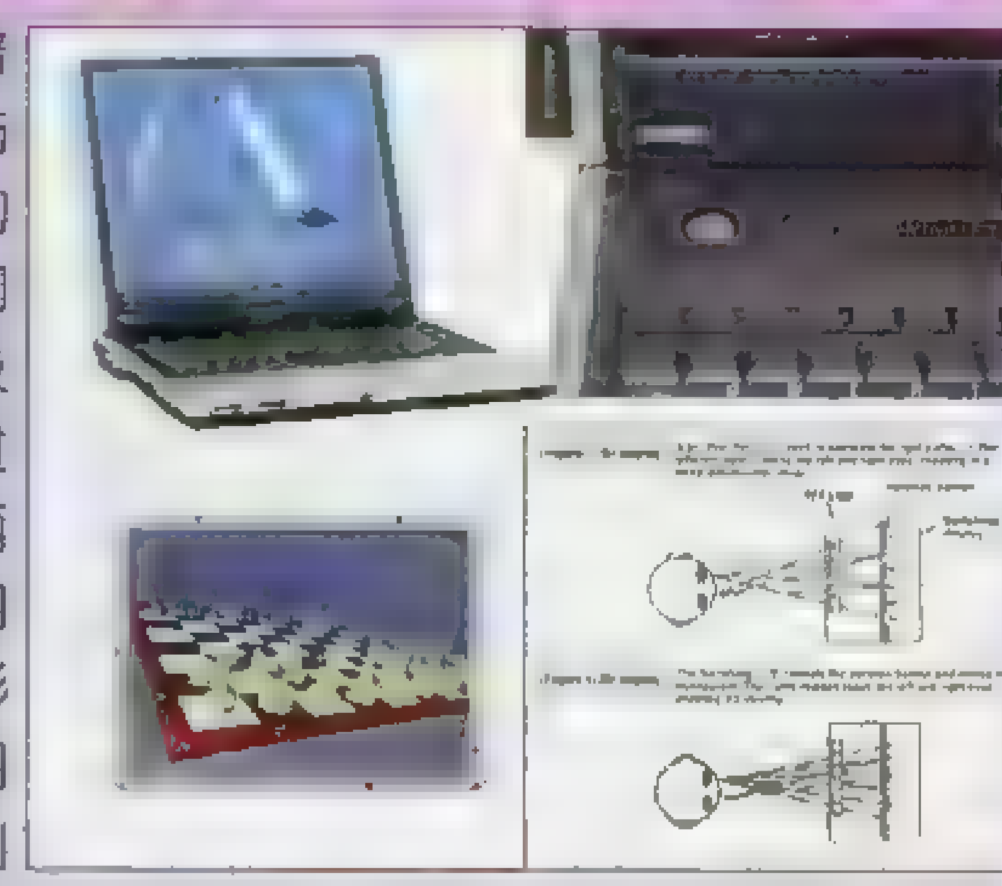


▲这张图片在warioworld.com上神秘出现几个小时后就被任天堂撤掉了。

立体图形显示技术？

消息来源：美国Gamesindustry.biz网站

今年年初，夏普最新3D液晶屏的公布给所有现场体验过的人都留下了深刻印象。这种立体成像技术的主要原理是通过在一个屏幕上显示两个角度稍有不同的图像从而形成立体图形的幻觉。显然“两个图像”的说法让人想到了NDS，碰巧任天堂与夏普也曾经推出过采用立体成像技术的产品，就是曾经轰动一时却不幸夭折的Virtual Boy。加上任天堂在公布NDS时也提及与夏普的合作，于是有人将种种迹象揉在一块，便诞生了“NDS采用立体图形显示技术”的传闻，并且在经过Gamesindustry.biz的报道之后在网上迅速流传。


▲采用3D液晶屏的夏普笔记本电脑。

Revolution的传说

任天堂放弃推出次世代主机？

消息来源：《日本经济新闻》及姐妹刊物《日经产业新闻》

2月初，作为日本财经界最权威报刊的《日本经济新闻》报道说，任天堂已经将NGC的后续机种拖延到2007年发售。就在该报上市的几个小时后，美国任天堂的发言人宣称这则消息纯属谣言，其后日本方面也做出了同样的回应。然而就在几天后，《日经产业新闻》报道了更加令人惊骇的消息：“至于游戏机，我们准备在明年E3展公布一款基于NGC本体的新主机。我们不会推出被人们称为‘次世代游戏机’的高科技新主机。那些讨论次世代游戏机的人根本不懂游戏，消费者们不需要多尖端的科技。”

《日经产业新闻》援引的这句话正是来自以“语出惊人”而著称的任天堂前社长山内溥，经过多家媒体多种渠道的求证，山内溥确实发表过这样的言论。山内溥的这句话并没有否认会推出新主机，不过这款新主机采用的是NGC的现有技术，而在游戏玩法（操作方式）上采用截然不同的手段。由于一直以来任天堂都没有公布新主机的任何技术细节，仅宣布这款新主机将会在玩法上带来革命，与山内溥的话并不抵触。任天堂到底会不会推出次世代主机？目前来说这依然是一个悬而未决的谜

www.plumbook.cn

用身体操作游戏？

消息来源：任天堂专门站N-Sider

任天堂正式宣布其代号为“Revolution”的新主机后，7月底，网络上开始纷纷流传Revolution将会采用玩家的身体进行游戏操作。这些消息的来源是任天堂专门站N-Sider的一篇专栏《Nintendo Gyroid》，这篇文章由岩田聪的一个助手编写，以2001年任天堂与德国周边制造商Gyration之间的合作为参考，表示Gyration将会为任天堂开发应用运动感应技术的游戏控制器，并且绘声绘色地讨论了这种控制器可能的造型。虽然这则消息被证实为一厢情愿的猜测，任天堂正在开发特殊的游戏控制技术却绝对是事出有因的。除了任天堂对Revolution游戏方式的暗示外，今年6月份传出的NGC游戏《复制人：模拟艺人》(Human Copy：Impersonator)就是采用类似EyeToy技术的摄像头游戏。



▲摄像头游戏将会是Revolution的发展方向吗？

Xbox2的传说

5Ghz？ 2006？

消息来源：著名Xbox专门站Team Xbox

今年1月份，Team Xbox爆出“内幕消息”，宣称获得了知情人士有关Xbox2处理器的消息。这则消息称，Xbox2的处理器将会采用65纳米工艺制造，使其突破3Ghz的极限，处理器速度达到5Ghz！这样惊人的技术当然不是一朝一夕能够练就的，该文章指出，Xbox2将于2006年上市。对此微软方面的反应依然是“不予置评”，不过广大网友则是对此充满期待。65纳米工艺将是次世代处理器的重要基础，PS3的CELL处理器今后也将会采用65纳米工艺级技术。应用到Xbox2上当然也是不足为奇，至于能否达到5Ghz处理器速度……愿望总是美好的，但愿现实不是残酷的。

外置小型硬盘？

消息来源：高科技玩具爱好者网站Engadget.com



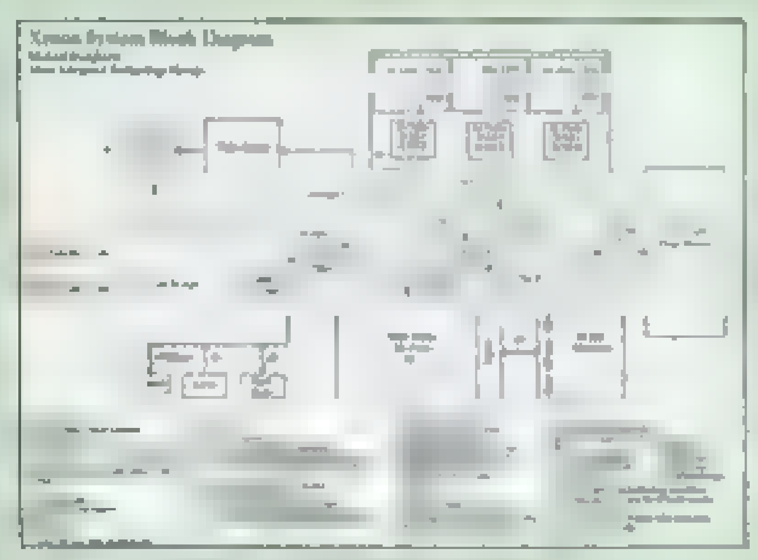
一直以来人们对次世代主机所关注的无非是硬件配置、发售时间等问题，对于主机的周边外设似乎没有多少人关心。今年年初，专门报道各种高科技趣味装置的Engadget.com传出了一则Xbox2的周边消息。据称某业内人士在英国与微软的首席XNA工程师J Allard进行了一次深入的谈话，据说J Allard在喝了杯红牛和蒸馏酒的调和酒后变得非常健谈，甚至说了一些不该透露的秘密。Allard说微软正在计划推出Xbox2的专用外置小型硬盘，这种硬盘自行供电，并且具备MP3播放功能，而售价则低于100美元，Allard因此宣称其为“iPod Killer”。

这种设计概念无疑是非常诱人的，Xbox的内置硬盘实际作用并不是很大，而制造成本却因此高出不少，微软内部早就在争论Xbox2是否该内置硬盘，如果有这种又便宜又实用的外置硬盘选购，就同时照顾了各层次玩家的需求。只不过“J Allard酒后乱性泄露公司机密”的说法确实有点匪夷所思……

Xbox2系统架构图泄露？

消息来源：国内IT硬件资讯站GZeasy.com

这次我们国内的硬件资讯媒体也露了一回脸，4月26日，GZeasy.com报道说，该站论坛的ambl网友放出一张据说由微软白皮书中提取出来的Xbox2(开发代号为Xenon)系统架构图。从这张结构图来看，Xenon采用3个3.5Ghz以上的处理器，系统内存则仅为256MB。另外Xenon采用了一个工作频率达500Mhz的3D图形处理内核。这则消息不知道从何种渠道传到了国外，以至于Gamespot、IGN等美国大型游戏资讯站也纷纷报道。经过Gamespot的求证，这副所谓的“Xenon系统架构图”实属捏造，不过该结构图中所描述的部分硬件结构特征的可能性则是相当高的。



▲看上去相当专业的样子。

明年CES发表Xbox2？

消息来源：Engadget.com



Engadget.com传出了Xbox2外置小硬盘的消息后，今年8月初报道了Xbox2将于明年消费电子展(CES)正式公布的消息。Xbox在2001年的CES上首次公开，相隔4年后是否会历史重演呢？9月份Gamesindustry.biz报道说，微软主席比尔·盖茨将会在明年CES展前发表基调演讲，届时将会向全球媒体正式发表Xbox2。10月19日，微软方面终于发表官方消息：比尔·盖茨将会在明年1月5日下午6：30分发表CES展前基调演讲，至于演讲期间是否会正式发表Xbox2，微软没有明确表示。由于以往比尔·盖茨每次在CES上的讲话都以Xbox业务为主，加上Xbox2早已确定会在明年年初公布，因此选择CES为初演舞台的可能性是相当之高的。

2005年内发售？

消息来源：各种大型正规媒体





从今年年初开始，各媒体和游戏开发商不断传出“Xbox2将于2005年内发售”的消息，已经成为有关Xbox2曝光率最高的新闻。而其中消息最为肯定而确切的则是英国的游戏开发商Digi Guys，12月初，这家名不见经传的小公司发布了一款十分令人震撼的游戏《战魔》(WarDevil：Unleash the Beast Within)，这款游戏对应平台为Xbox2等“次世代游戏机”，Digi-Guys表示其将于2005年内发售。虽然微软方面没有承认《战魔》为Xbox2游戏，Digi-Guys方面却已经做好明年第四季度在Xbox2上推出这款游戏的准备。而根据不少知名游戏开发商内部人士的消息，目前整个游戏业的Xbox2游戏开发计划都是以2005年第四季度为目标的。

www.plumbook.cn

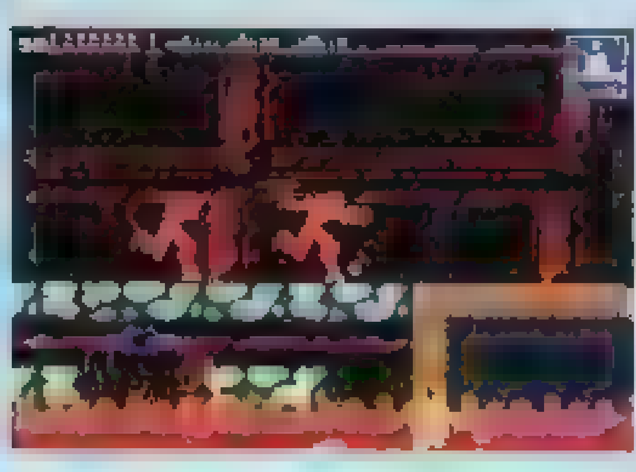
光与暗的世界 孤独的女英雄

METROID PRIME 2 ECHOES

文 阿修罗

What is METROID?

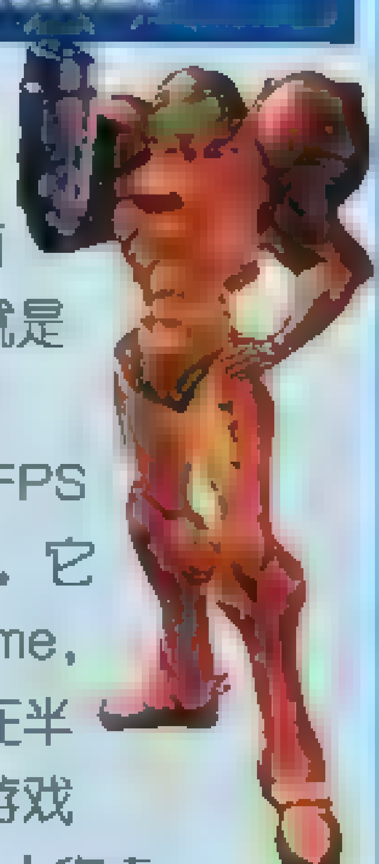
任天堂是一个伟大的公司。她从Game&Watch时代起就给我们玩家带来了无数的欢乐，给我们玩家设计了很多令人喜爱的游戏角色。马里奥、林克、皮卡丘、卡比、大金刚……任天堂的游戏角色大多都是可爱型的，这或许是与该公司与低年龄消费层的不解之缘有关吧！然而，在这众多可爱角色之中，就有这么一个与众不同的人物！她就是银河战士萨姆斯！



萨姆斯来自《银河战士》这个动作游戏系列，是任天堂作品中少有的以科幻为题材的动作冒险游戏。游戏的世界观颇有一定深度，画面风格也属于任天堂少有的灰暗型。游戏的特点是动作与解谜并重，强调以动作要素来解开各种谜题，与注重"头脑解谜"的"《塞尔达传说》系列"有一定的相似之处，但风格和游戏感觉却完全不同。

游戏在世界各国都有很高的人气。由于其浓重的科幻氛围，该系列在欧美玩家中的受欢迎程度更高。这也是该系统的作品通常都在欧美地区首先发售的原因。从FC版的初代至今，"《银河战士》系列"的正统作品已经推出了4代，并在GBA上推出过初代的强化复刻版本《零点任务》。除去正统的2D作品外，NGC上还推出过以第一人称视角进行的3D版作品"《PRIME》系列"，而萨姆斯本人也在"《任天堂全明星大乱斗》系列"中友情客串过。

What is METROID PRIME?

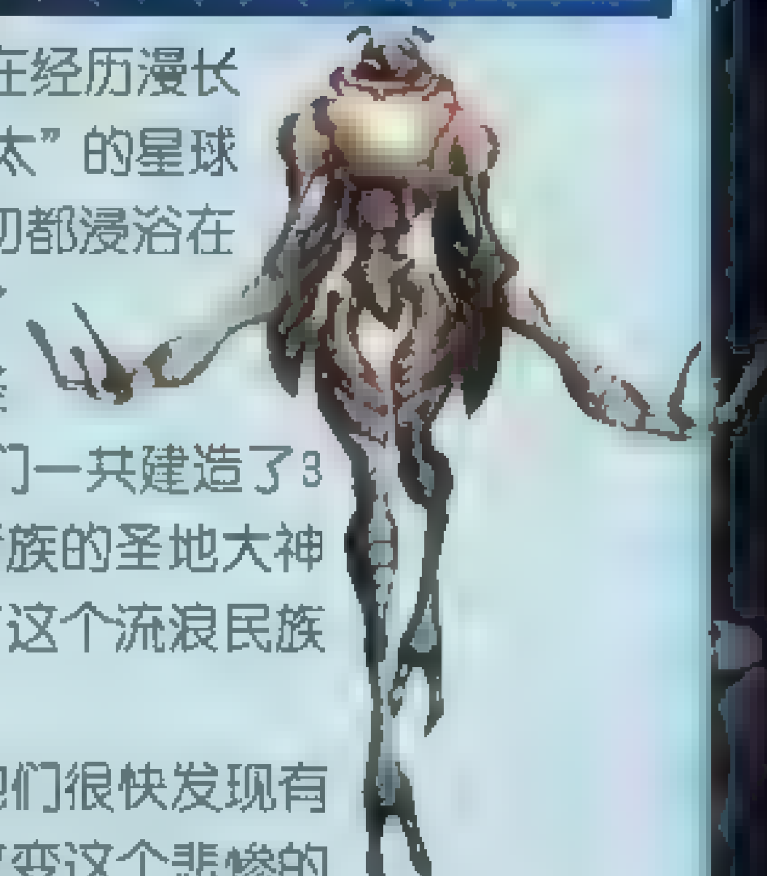


当《PRIME》公布时，很多玩家都不免感到疑惑：将一个横版画面的解谜游戏变成全3D第一人称视角的动作射击游戏，这还是《银河战士》吗？在实际玩到游戏以后，所有人都忘记了当初自己所抱有的疑惑，得出了同样的结论：这就是《银河战士》！

虽然"《PRIME》系列"有着和《光环》、《荣誉勋章》等FPS游戏极其近似的画面，但是实际上在官方定义的游戏类型中，它是一款第一人称视角动作游戏（First Person Action Game，缩写为"FPA"）。第一人称视角只是游戏的外在表现形式，在半自动锁定系统的帮助下，射击部分也不是游戏的主要内容，游戏真正吸引玩家购买的地方还是其优秀的解谜部分。虽然在第一人称表现形式的限制下，太空跳、超级冲刺等动作要素被削弱了，不过传统的变形球、爆弹跳等设定则被原汁原味地保留了下来。而原本就很复杂的2D地图在全3D化以后显得更加具有空间感，对于玩家活用各项能力解谜的要求更高。

对于玩腻了传统FPS和ACT的玩家来说，这样一款有着丰富的解谜要素、精巧的地图设计、头脑手指运用之间的绝妙平衡感以及高难度的游戏无疑是非常具有吸引力的！加上充分发挥NGC机能的华丽画面，在欧美玩家中，她的受欢迎程度与Xbox上的"《光环》系列"相比也不遑多让！

STORYLINE



很久很久以前，一个叫作鲁米诺斯的种族在经历漫长的宇宙流浪生活之后，定居在了一个叫作"以太"的星球上。在开发星球的过程中，他们发现这里的一切都浸浴在一种被他们称为"以太之光"的力量之中。为了能在以太星上长期生活下去，他们在自己的圣庙中建造了能源控制装置以利用以太之光。他们一共建造了3个这样的圣庙，并把能源全部输送到鲁米诺斯族的圣地大神殿之中去。就这样，和平的黄金时代降临在了这个流浪民族身上。

然而，这样的和平并没有永远延续下去。他们很快发现有一颗陨石将于以太星发生撞击，但是却无力改变这个悲惨的结果，只有眼睁睁地看着自己辛苦建设起来的家园被巨大的陨石破坏殆尽。可是，这却不是最糟糕的事情。陨石不仅破坏了他们的家园，还污染了整个星球，将黑暗传播到了所有鲁米诺斯人能够达到的地方。更不幸的是，来自陨石的爆炸以及能量引起了空间的混乱，在另外一个次元里分裂出了第二个以太星！



很快，鲁米诺斯人就发现，另外一个次元的以太星上的暗黑生物开始入侵他们的次元。他们追踪这种生物进入了另一个次元，发现这是一个和他们次元平行、却充满了致命的暗黑之力的空间。鲁米诺斯人将这个次元称为"暗黑以太"，与他们自己的"光之以太"相对；而那种暗黑生物则被命名为"阴戈"。鲁米诺斯和阴戈，两个种族为了消灭对方而互相发动了战争。但是这场战争却因为双方的身体都无法承受对方的世界对自己造成的伤害而陷入了僵局……

由于以太星的能力并不足以同时支持两个一样的次元，所以拥有朝高科技的鲁米诺斯人制造了能量变换装置，意图将暗黑以太上的能源重新吸回光之以太上来。但是，这些装置却被阴戈夺取了控制权！圣庙一个接一个地陷落，鲁米诺斯人也一个接一个地战死……最后只剩下了圣地大神殿依然在苦苦支撑，鲁米诺斯人也只有守卫大神殿的最后一位了。战争似乎就要结束了……

然而在这场悲剧性的战争的最后，一些不速之客出现了！一艘银河联邦的战舰为了追踪宇宙海盗而来到了以太，但是在联邦的战士们完成追捕任务之前，他们就已经在阴戈的袭击下全军覆没了！在失去了和战舰的联系以后，银河联邦上层意识到了事态的严重。为了不放弃最后一丝希望，他们向宇宙最强的赏金猎人——银河战士萨姆斯·阿朗发出了一条紧急求援信息……

找到在达莎地区以太星上失踪的特别行动队
优先级 最高

萨姆斯的冒险之旅就这样再次开始了……

©2004 Nintendo

TIPS 游戏约定俗成的中文译名《银河战士》指的当然是主角[illegible]Metroid所指的却是萨姆斯的致命对手——神秘而恐怖的未知生命体。

www.plumbook.cn

银河战士萨姆斯归来

银河战士PRIME2 暗之回响	Nintendo	FPA
NGC Metroid Prime2 Echoes	2004年11月15日	美版
无对应周边		推荐年龄 13岁以上



萨姆斯·阿朗

穿着特殊的强化战斗服征战银河各处的最强赏金猎人。在那冰冷的盔甲下面，隐藏的其实是一位性感的金发美女。萨姆斯童年曾在泽贝斯星球生活，她强健的体格以及功能强大的战斗服都是当年鸟人族为她特制的。

Visor System

和前作一样，以第一人称主视角进行的游戏的主界面就是萨姆斯独有的多功能视镜。大家都知道，在《银河战士》中，萨姆斯绝大部分时间都是穿着她那套强化战斗服进行战斗的。采用视镜式的界面不仅巧妙地安排了游戏中各项参数的显示位置，还很好地模拟了萨姆斯的行动环境，让人切身体验到萨姆斯独自一人在环境复杂的外星球上探险的感觉！

Dark Visor



▲相当于前作的热能视镜，可以探测到隐身的敌人以及位于光暗次元之间的不可见物体，也是冒险的重要辅助装置。

Scan Visor

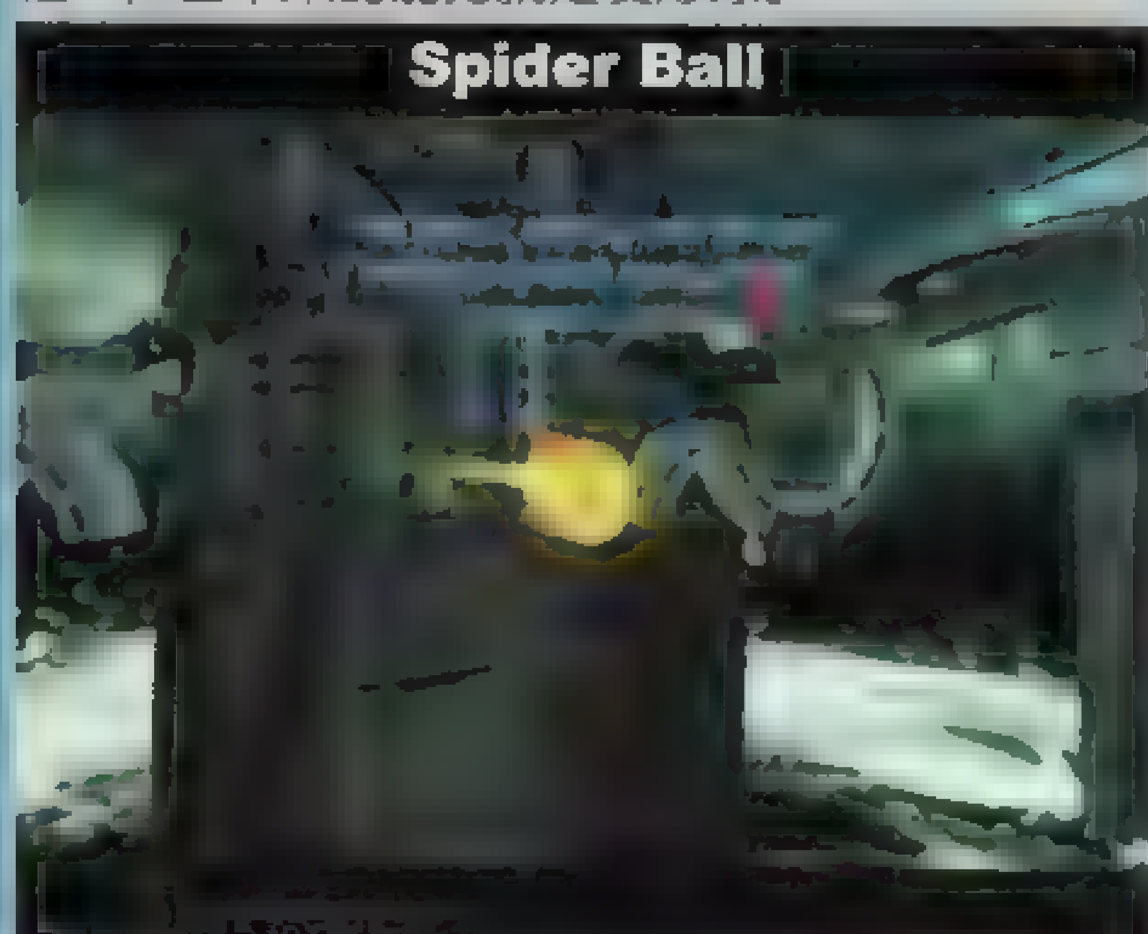


▲前作中就有的视镜，可以扫描各种物体以获得情报，是萨姆斯冒险的最佳助手。随着扫描完成度的提升，游戏的画廊模式也会逐步开启。

Morph Ball

萨姆斯的“招牌特技”，利用强化战斗服的特殊机能把自己的外形变成球状，是所有《银河战士》游戏最先得到的能力。这个形态下的萨姆斯可以通过一些特殊的通道，也是一些开启一些特殊机关所必需用到的形态。在游戏初期，萨姆斯战斗服的机能因为暴露在暗黑以太的大气中而遭到破坏，惟一保留下来的能力就是变形球。

Spider Ball



▲利用磁力紧贴在特殊的轨道上进行移动，这是前往一些用其他移动方式无法达到的场所不可缺少的能力。

Power Bomb



▲在变形球形态下萨姆斯的最终武器。威力绝大，但是超级爆弹的弹数极少，这就降低了它被滥用的可能性。

Arm Weapon

虽然游戏的解谜要素十分出色，但《银河战士》毕竟是一个动作游戏。在以第一人称视角战斗时，萨姆斯所有的武器装备都集中在了她战斗服右手的臂部加农炮上。萨姆斯的武器分为光束（Beam）和导弹（Missile）两大种类。光束武器分为强能光束、光之光束、暗黑光束以及回声光束4种，这4种光束又分别拥有普通射击以及蓄力射击（Charge Attack）两种攻击方式。导弹也分为普通导弹和追踪导弹两种类型。将光束武器和导弹组合使用的话，萨姆斯还能够使用多种超级组合攻击（Super Combo）。

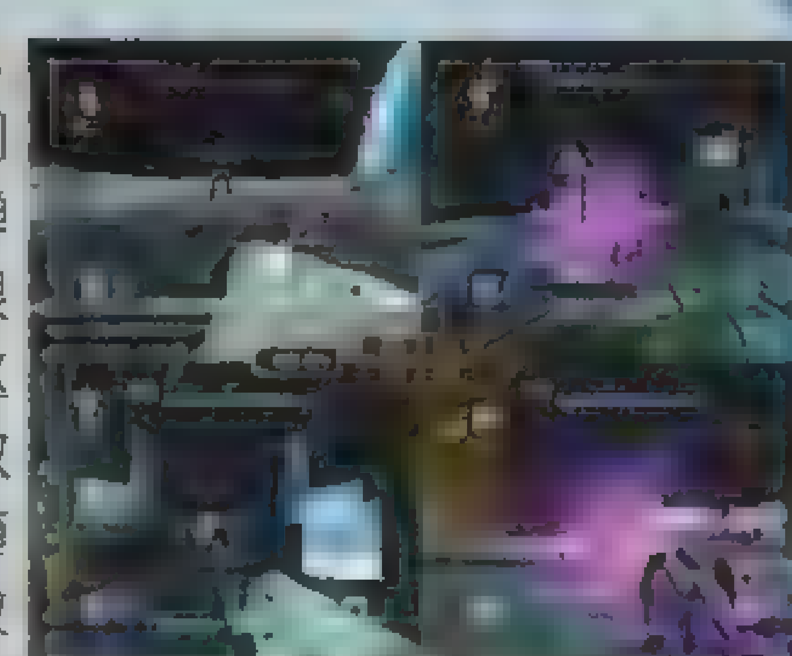
Dark Burst



▲暗黑光束与导弹的超级组合攻击，消耗暗黑弹与导弹各5个，能够在一定空间范围内引发暗黑大爆炸。

Multiple Player

这是本作中新增的模式，可以2～4名同时参与对战。这个模式又分为“死亡竞赛”和“赏金猎人”两个子模式。死亡竞赛模式与《雷神之锤》和《反恐精英》比较接近，玩家的目的就是要在时间限制内尽可能多、尽可能地消灭对手以赢得胜利。而赏金猎人模式则是以最先收集到规定数量的“猎人金币”为目的，击败对手并不是主要的评价。在多人模式中，玩家一开始都只拥有强能光束、普通导弹等有限的能力，至于其他的光束武器以及超级导弹等则变成了强化道具。玩家可以在场地内得到各种强化道具，一般来说它们都有一定的弹数或者时间限制。如何在这些限制内有效地利用这些道具阻挠、击败对手正是多人



对战的最大乐趣所在。除了主模式下的各种能力外，多人模式还有无敌、隐身、破坏球等专用能力，让对战的火爆程度进一步飙升。

www.plumbook.cn

游戏立方 GAME

VOL. 栏目主持：多边形

Email To:game3@ucg.com.cn

多边共享区 ENTER THE GAME

【卡伦 提供】日本游戏界员工薪资排名

相信不少朋友都对进入游戏公司有着浓厚的兴趣吧，但你是否知道你所熟悉的那些游戏公司的员工薪金情况又是怎么样的吗？不久前，日本《WANI》杂志公布了一份调查报告，这份报告向我们展示了日本游戏公司的年薪以及初次月薪的统计资料。日本老牌游戏大厂任天堂以平均年薪831万日元、初次月薪23.4万日元遥遥领先其他的日本同业，成为了日本游戏业薪水最高的企业。下面，就让我们来看一下日本游戏界员工薪资收入排名的前十位吧。

名次	厂商名称	平均年薪	初次月薪
1	任天堂	831万日元	23.4万日元
2	Bandai	713万日元	20.4万日元
3	Koei	644万日元	20.2万日元
4	Takara	635万日元	20.2万日元
5	Konami	599万日元	21.7万日元
6	Square Enix	579万日元	未公布
7	Capcom	572万日元	20.5万日元
8	Namco	555万日元	20.1万日元
9	Hudson	530万日元	21.0万日元
10	SEGA	515万日元	20.1万日元

【SOUL 提供】以GB为乐器的乐队

"Who knew Game Boys can rock？"以GB及GBA为演奏工具，而且还是专业的？是的，在欧洲的波兰，就有这么一支以任天堂的掌机GB、GBA为演奏工具的乐队，乐队的名字叫做"gameboyzz"。gameboyzz于2001年成立，成员为4男2女。

其实玩龄在10年以上的玩家可能都有这样的体会，以往一些FC、GB的音乐虽然都是电子音乐，但那种纯净与怀旧的感觉经常会勾起老玩家美好的回忆。而gameboyzz乐队的各位成员正是热衷于用早期游戏中电子音来演奏乐曲的发烧友。他们所演奏乐曲的音源大都直接来自GB或GBA，这样创作出来的音乐，在老玩家的耳朵里会别有一番滋味。有时他们也会用一些经典游戏中的音乐及音效混入自己的音乐中，比如《超级马里奥》、《俄罗斯方块》等，还有些乐曲是由他们自己改编创作的经典游戏音乐，比如《塞尔达传说》等。更绝的是，他们进行演出时，就是直接用各种型号的GB或GBA来进行演奏的！演出时他们会通过专门的设备把声音放大，而掌机中也会插上带有他们自己演奏软件的GB卡带。目前他们演奏的乐曲类型包括舞曲、摇滚乐等。



▲乐队名为"gameboyzz"，成员为4男2女。



▲演奏这样的乐曲的原因很简单，"因为好玩。"

事实证明，喜欢听这种另类"GB电子音乐"的并不是少数人，他们在波兰本地获得好评之后，也在法国、德国及俄罗斯等地进行了成功的演出，而今年，他们也将音乐带到了美国。

【阿迪 提供】《BIO》系列"敌人命名的传统

自《BIOHAZARD 逃出生天 FILE2》(以下简称为《BH OB FILE2》)在今年9月9日发售以来，相信有不少玩家都曾奋战在这个熟悉的浣熊市中。在许许多多"老朋友"的陪伴下，使我们在某个不眠之夜里不至于孤单寂寞。

在《BH OB FILE2》中的最终话"突破"的顶楼逃离路线中登场的最终BOSS Nyx是我们的新朋友。"《BH》系列"中的敌人命名素来有所传统，而这次的新朋友的名字则是取材自希腊神话中的夜之女神Nyx。在神话中，她是由创造万物的混沌Chaos所生成的最初神之一。神话中记载道，夜之女神Nyx是诸神中产生罪恶的根源。而由她诞生的代表不幸的神灵包括斗争女神Eris、在战场上带来死亡的恶灵Ker、讽刺的Momos、死亡命运的Moros、死神Thanatos、爱欲的Philotes、欺瞒的Apate、衰老丑陋的Geras、睡眠之神Hypnos、愤怒与复仇女神Nemesis。而初次与大神宙斯(Zeus)见面后，Nyx生下了千古传颂的绝世美女海伦(Helene)。

相信细心的《BH》迷已经从上面的一段话中看到几个熟悉的名字。不知道这次的《biohazard4》将会请出希腊神话中的哪一位神灵呢？答案应该会在明年的1月27日揭晓吧。

【铭风 提供】《光明之泪》限定版卡片



以豪华的声优阵容为卖点的PS2游戏《光明之泪》首周的销量即达到了7万，获得了不错的销售成绩，其中主角希昂的演绎者保志总一朗深受日本各层面人群的青睐。当然，游戏中那些形象清新，性格分明的角色的成功塑造除了声优的功劳外，著名插画家TONY所绘制的形象也是非常重要的，相信冲着这个去买的玩家也不在少数。而在特殊店家预约《光明之泪》的话可得到8套一组的角色卡片，绘制十分精美。这里就放出给各位饱饱眼福。

【阿修罗 提供】英国圣诞商战任天堂[illegible]

作为圣诞商战的促销手段，任天堂在英国不仅下调了GBA SP的售价，更在11月期间推出了两款限定版的SP主机。这其中包括了纯金外壳的《塞尔达传说 神奇的小人帽》同捆版和以马里奥为主题的《马里奥对大金刚》同捆版，价格皆为89英镑。另有消息报道，在《Times》杂志的评选中，任天堂的新掌机NDS已经成了孩子们在圣诞节中最希望得到的礼物。看来，NDS、PSP以及GBA这三大掌机在圣诞期间又有一番龙争虎斗了……

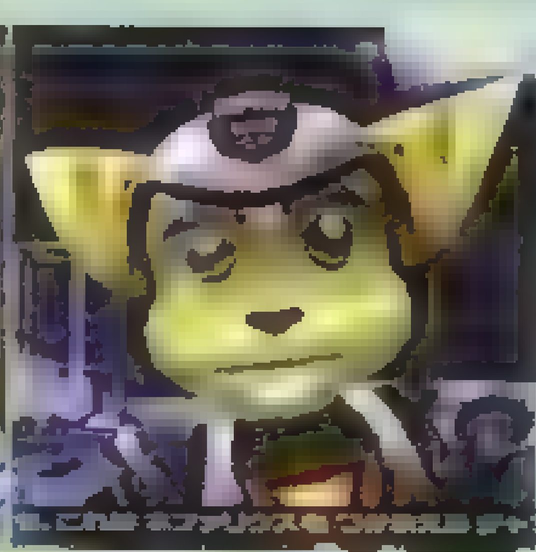


©2004 PHANTAGRAM ,CO.LTD All rights reserved. ©SEGA CORPORATION,[illegible] ©2004 Nintendo [illegible]
Ratchet & Clank is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Insomniac Games © 2004 Sony Computer Entertainment America Inc.
Created and deceloped by Insomniac Games,Inc © 2004 Sony Computer Entertainment America Inc.

【猫太 提供】

不同版本的瑞奇

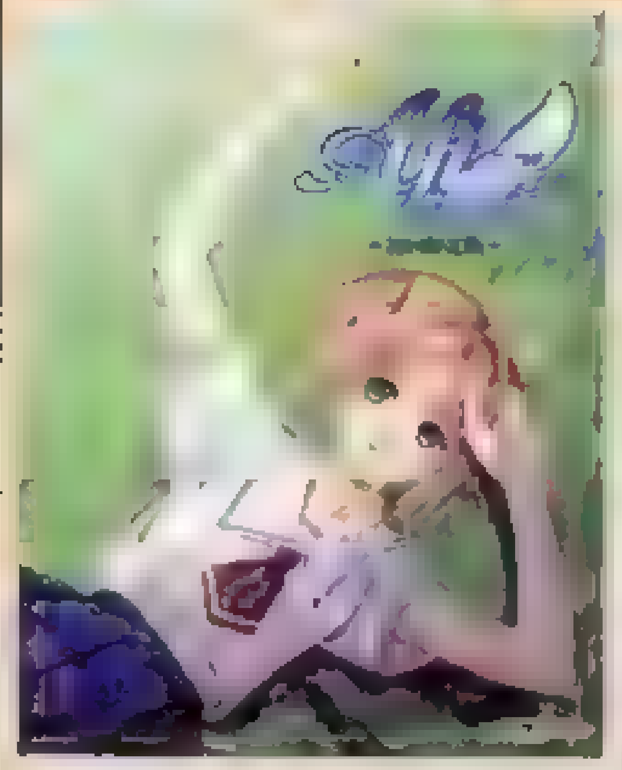

▲美版瑞奇


▲日版瑞奇

相信读者们在前两期的攻略+研究下已经把SCEA最火爆的ACT作品《瑞奇与叮当3》摸透了吧！11月25日，日版的《瑞奇与叮当3》也相继推出，除了字幕和语音变成了日文外，更难得的是游戏中出现的一首MusicVideo也变成了日语版本，可见SCE对每个不同版本游戏的重视。不过这些改变只是最基本的变化，这里要介绍的是一些不仔细观察肯定发现不了的秘密。首先，请大家看两张瑞奇的"近照"。发现有什么不同了吗？美版的瑞奇是一名脸上有不少"麻子"的猫科类少年。而日版的瑞奇脸上则十分干净。除此以外，大家有没有发觉日版瑞奇的眉毛特别粗呢？而且大家再留心观察的话，可以发现两个版本瑞奇的眼睛都不一样哦！嘻嘻！有趣吧！另一个区别于版本的变化请看下面这张图，怎么样？惊呆了吧！这可是日版新增加的服装哦！这套是忍者装，另外还有一套相扑装，同样是拥有日本风味的服装。

其实这些变化并非在本作的新增要素，在系列作品中，不同版本的《瑞奇与叮当》都会拥有一定的分别。这些功劳完成是属于SCEA、SCEE、SCEI共同努力的成果。"《瑞奇与叮当》系列"的版本移植工作一向都是通过三地的SCE通过会议形式决定的，目的是为了让游戏更符合每个地区的风格。日本人喜欢动画风格的角色，因此除了人设方面采用了与美版完全不一致的动画风格外，还对瑞奇的造型上花了不少功夫。把瑞奇的眼眉画粗更能凸出瑞奇的形象，然后把他的眼睛再制作成漫画风格(仔细看的话能够发现美版瑞奇的眼睛是用3D制作的)。当然，在难度和一些细节上，不同版本之间其实也有分别，这些就要玩家在游戏中慢慢探索了。


▲忍者装瑞奇，从高空摔下来是不是很帅？

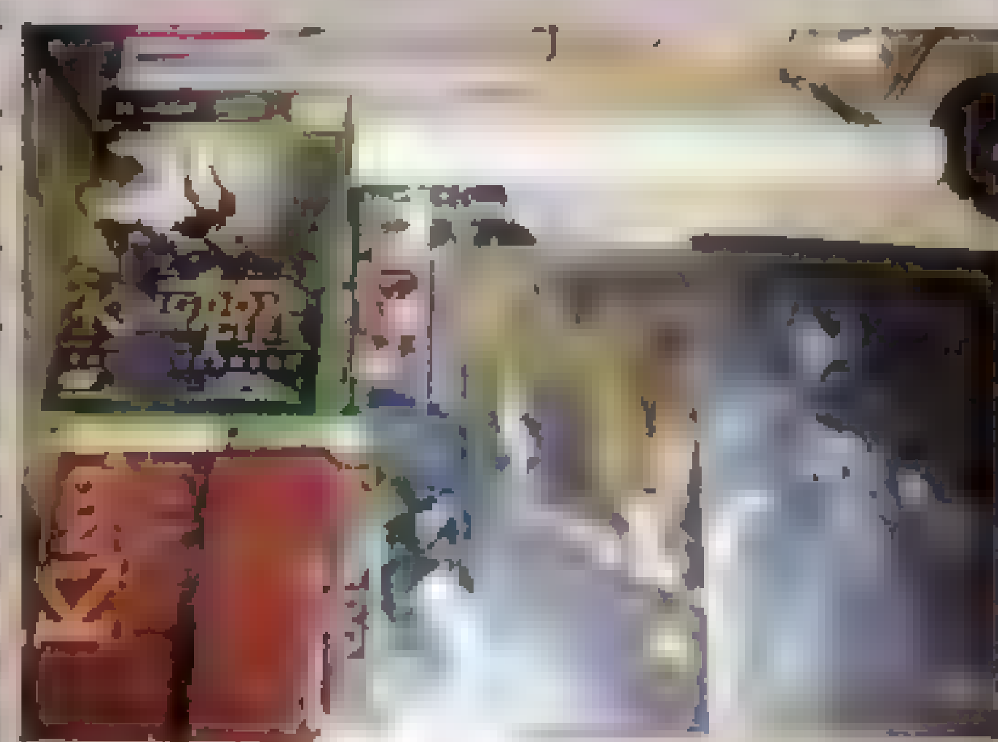


11月3日发售的《光明之泪》如今已经取得了近十万套销量的不俗成绩。其实这款游戏还是有很多不尽如人意之处，而且游戏玩法也和传统的"《光明》系列"大相径庭，能取得如此成绩实在有些出人意料。不过可以肯定的是，TONY的人设是其中一个关键因素。此前TONY多为一些PC游戏担当画师，这次小试牛刀，果然吸引了一大帮纯情少男。其实PS2之前也发售过一个由TONY担当人设的游戏，这就是我现在提到的《After……无法忘记的羁绊》。本作发售于2004年2月26日，还不算太早，去电玩店找找的话应该还能找到哦。《After……无法忘记的羁绊》同样是移植至PC的作品，本作在TONY的众多作品中算是最为出色的一款，有兴趣的人可以找来玩玩。

【邪魔天使 提供】

《炽焰帝国》限定版全貌

《炽焰帝国：十字军东征》是最近不可多得的一个好游戏，它让我们看到了韩国人制作游戏的实力。在游戏发售的时候，韩国方面相应地推出了限定版，此限定版所包含的内容之丰富简直到了令人发指的地步！其中包括：游戏的通常封面和里之封面，封面上还有游戏制作人的亲笔签名；限定版独有的精美游戏画册；颜色相当漂亮的限定版方巾；以魔王为图案的鼠标垫；精美的游戏海报等等。我想任何一个看过了限定版所含内容的玩家，即使对游戏不怎么熟悉也会为之动容吧。


▲限定版全景图，是不是觉得丰富异常呢？

友情推荐

邪魔天使

炽焰帝国 十字军东征　Microsoft Phantagram　SLG

Xbox

动作与战略的完美结合

这是一款颇具创意的战略游戏，与以往的即时战略有所不同，本游戏并不只是指挥地图上的军队进行团队战，并笼统地下达作战指令。游戏中玩家所选择的主角队伍如果遇敌的话会进入动作模式，此时玩家就要亲自操纵主角进行战斗，并且随着轻重按键的组合还能使出不同的连续技，每个主角都有自己各自的特技，效果也不尽相同；另外，除了主角，还可以让手下的副将使用副将技，副将技的性能也是各有特色，而且演出效果也极为华丽。

游戏是按据点进行的，当打完一场战斗后就会让你选择前往下一个战场，但游戏没有"回头路"可走，也就是说不会让你任意练级，这样一来对玩家在每场战斗进行时以及结束后的队伍配置调整就有很高的要求，特别是在兵种的搭配上，不能出现任何失误。

战略模式



战略模式是对参战部队下达指示的模式，指示部队向画面上所显示的区域移动是基本指令，指示都是即时进行的，下达指示后队伍立刻就会向指示地点移动。除了移动，可以对我军下达攻击敌人部队的方法以及阵形变更的指令，例如让步兵冲入敌阵进行乱战，让弓箭兵在远处射箭或回复等。

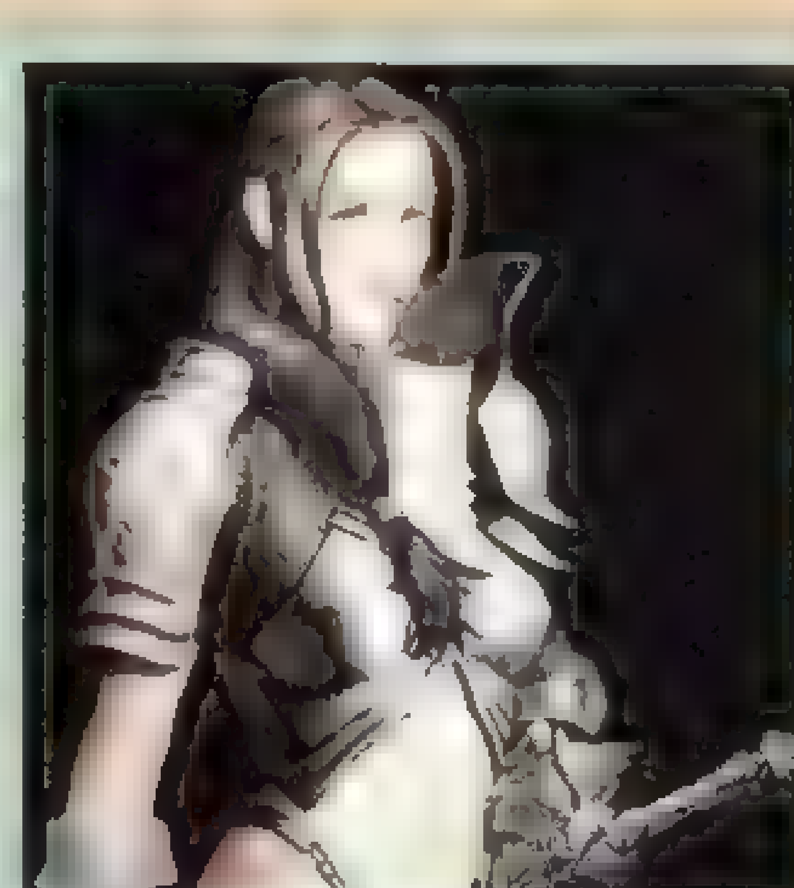
动作模式

当主角所属的部队与敌人部队遭遇时，立刻就会进入玩家可操纵的动作模式。按照轻重攻击的按键不同，主角都有不同的攻击动作，按照特定的顺序按键就会形成了连击，从而可以一次性击倒多个敌人。需要注意的是，主角的HP降为最低时是不会死亡的，要拼命摇摇杆让HP回复，但如果主角所属部队的兵力降为0的话即宣告作战失败。

转职

作为一款战略游戏，多兵种是自然的事情，为了让任务进行，强化自己的队伍也是顺理成章的事情。游戏中强化部队的项目有3种：技能、技能等级、装备。技能、特殊技能是用经验值升级，装备是用资金购入更强力的装备强化。

技能、技能等级是表示各部队小队长的能力，强化这两个项目到一定级别就可以进行转职。比如学会"射程"这一技能后就可以转"弓兵"，"射程"的等级进一步提升的话就可以转"长弓兵"，当所有技能的级别都达到要求了就可以转职了，一般而言是在原有的基础上追加几项技能。





迷你游戏

该游戏每完成一次HARD模式就会开启一个迷你游戏。KENDAL篇开启"COUNTY CARNIVAL"，而REGNIER篇开启"RISKY RAIDERS"，两个迷你游戏的玩法是不一样的。

COUNTY CARNIVAL

这是个主观视角的游戏，玩家操纵弓箭手进行射击，目的是在限定时间内尽量消灭进攻的半兽人。半兽人都是用弹射器弹射过来的，在空中将他们击倒是会有额外的时间加成。发动特殊攻击可以一次性解决掉所有敌人，游戏中不时会有带"?"的木桶飞过来，打碎的话会有各种不同的效果。

RISKY RAIDERS

该迷你游戏的目的是骑着飞龙去救身处敌人阵营的半兽人，只要救[illegible]半兽人，它们就[illegible]铁索上，然后[illegible]绿色的箭飞出敌阵。当射中汽艇或士兵时会有额外的时间加成，总之要在限定时间内尽量多地救出同伴。



Q 胜哥您好：我玩《红侠乔伊》1代时打到第二话的时候就被卡住了。就是在打死一个小兵后就得到了一把钥匙，但我不知道在哪里使用。请胜哥一定回复我，谢谢！【王勇】

A 胜负师 由于你说得不太清楚，我只能猜测一下你所说的地点是在什么地方了。第二关的解谜难点不算太多，要费一番周折的地方应该是在后篇的中期，在一个带电的女杂兵身上取得钥匙后，要把房间中的炸弹向左打一下，再发动SLOW，用上勾拳把炸弹打向空中，炸开天花板上的门，才能往上到达下一个房间。之前有一处浴缸，需要用“千斤坠”（空中进入ZOOM IN）来打破，那里也有可能让第一次玩《红侠乔伊》的人疏忽掉。

Q 胜负师你好，这两天我在玩PS2上的《圣诞夜惊魂》，觉得这个游戏非常不错。这里有个比较BC的问题，游戏原标题上的“Tim Burton”是什么意思？看上去应该是个人名，那这个人又是谁呢？请你帮忙解答。【广州 小马哥】

A 胜负师 蒂姆·波顿（Tim Burton），PS2版《圣诞夜惊魂》的导演和编剧，1958年8月25日出生于美国加州，早年毕业于加利福利亚州艺术学院。从1981年执导第一部动画短片后，先后导演了多部脍炙人口的神怪及科幻题材影片，其中包括“《蝙蝠侠》系列”、《火星人进攻地球》、《断头谷》、《人猿星球》等，而其中最为震撼人心的作品当属1990年的《剪刀手爱德华》，蒂姆·波顿用他擅长的独特视角和声光构图，在该诸荒诞中生动展示了人物的心理活动和道德转变，他的个人风格也就此成形。而1993年的动画电影《圣诞夜惊魂》沿袭了这位好莱坞鬼才独树一帜的创意，利用黏土玩偶特殊的质地与表现力，营造出一种非比寻常的卡通式的惊悚感，因此还获得了当年的奥斯卡最佳视觉效果奖提名。《圣诞夜惊魂》的故事亦由蒂姆·波顿亲自创作，讲述的是万圣节镇的鬼怪领袖杰克发现圣诞节在人类世界中大受欢迎，而关心万圣节的人却越来越少，于是杰克决定绑架圣诞老人，然后再设计一个截然不同的圣诞节……怪异的讽刺主题创造出了独特的艺术效果，这在游戏版的《圣诞夜惊魂》中其实也得到了体现。

Q 我刚开始玩《瓦里奥制造》，感觉真的是很不错。但是要关机的时候，问题来了：我找不到存盘的地方。猜想可能是每过一大关就自动存一次？然后就关机了。再打开GBA的时候根本找不到读档的地方。由于日语我又根本不懂，所以现在是开机就要把游戏从头打一遍，很是郁闷。所以就来麻烦胜哥了。看在都是为游戏奋斗的面上，拉兄弟一把吧！【flyshi】

A 多边形 不知道这位老兄问的《瓦里奥制造》还是最近才发卖的《瓦里奥制造 大回转》，不过这两个游戏都是自动存档的。所不同的是，前者可以建立3个档案，每次进入游戏的时候都是默认选择上次玩的档案，而后者只有一个记录档，但应该是不需要重玩的，请再看一下。

S 尊敬的胜负师：你好！在2005年1月A上的问题小卖部上，有一个关于在PS2第一个记忆卡插口无法识别记忆卡的问题，我也遇到过这个主要原因是记忆卡与记忆口的接驳片有问题！（也就是接触不良）这是由于经常插拔记忆卡，记忆卡电片过高或是本身机子插口问题所造成，多发生于39001型号的机子上，修理方法很简单：1.换一个记忆卡插槽试试。2.打开记忆卡，在电片附近加一个纸片来压着记忆卡的电片，可起到更好的接触效果。【姚瀚海】

S 胜负师 首先是要感谢姚读者对于小卖部的关注。你对于这个记忆卡插口问题的分析还比较在理，与几位游戏店的BOSS说得差不多。不过这里也要提醒遇到这类问题的玩家，姚读者提供的第二种解决方法需要对记忆卡的内部结构比较了解，并有一定的动手能力，记忆卡比较“娇嫩”，请勿轻易尝试。

Q 请各位小编辛苦了，我是个《WE》爱好者，有一堆相关问题想请教：①首先《WE8》与《PES4》有什么不同？（不要说一个是欧版一个是日版，我会爆走的！我问的是操作和系统方面）②再者，什么叫光标移动速度？有什么用？③比赛时，名字下面的那个长条是什么？它为什么还会动？④对方在弧顶附近发定位球（≤20M）用大脚射门那种超级无敌大赖招要怎么破解？⑤在大师联赛中，“挂牌待售”有什么用？我怎么待售了2个赛季都没有反映呀？⑥我觉得为什么6星难度时还要比1星好买队员些呢？（大师联赛）⑦在买队员之前，能不能看到该队员的成长曲线？怎么看？⑧怎样才能使一个边锋（边卫）的比赛得分很高！（我进99个球也才6.5分）⑨卡伦、GOUKI、阿迪、沙罗，你们“四大杀手”谁最厉害？我一直都很想知道！【zealf】

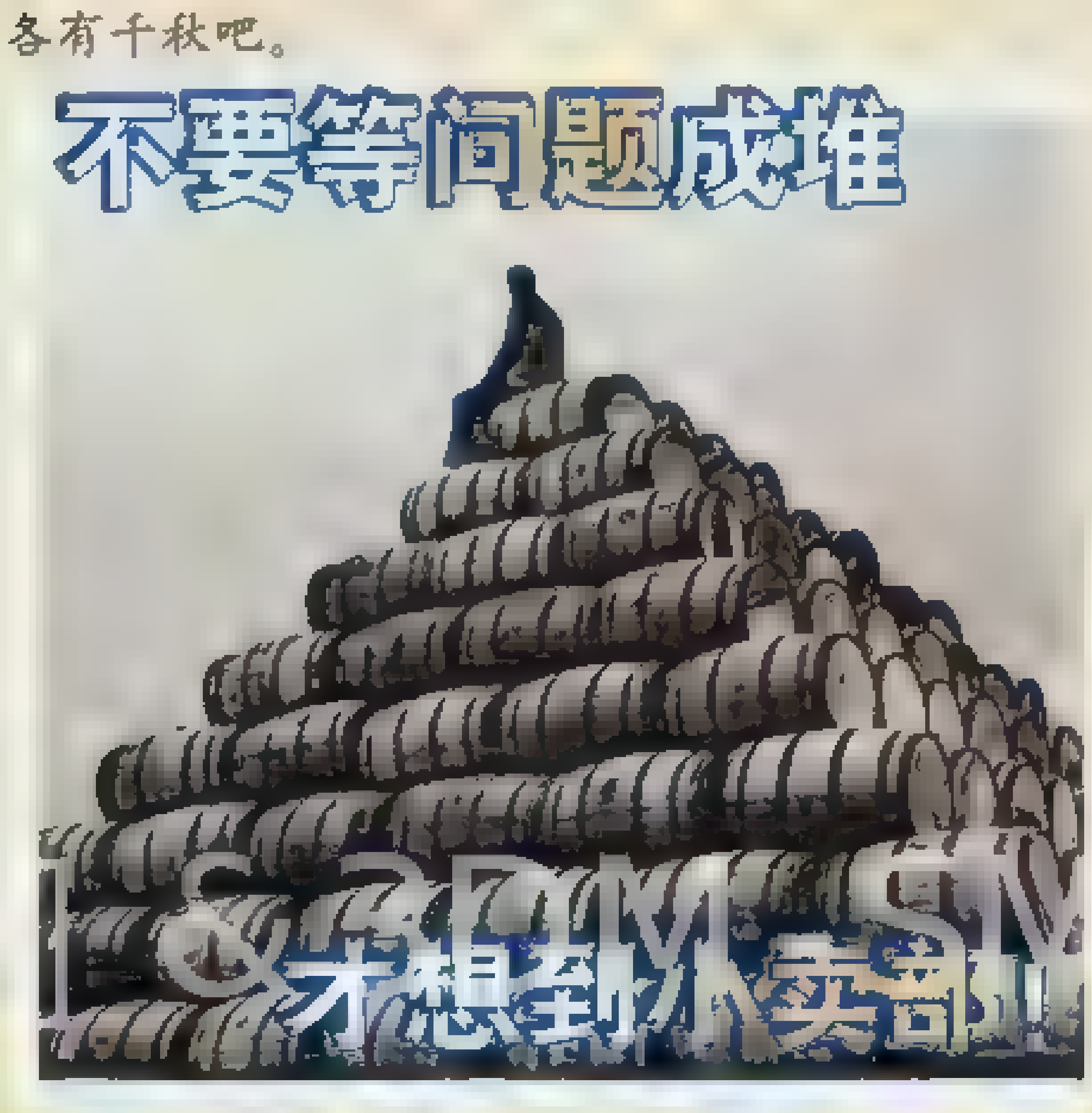
A ①《WE》与《PES》就是日版与欧版的区别，游戏中的操作和系统方面并无不同，但可能会对其中一些程序数据作出调整，比如《PES3》的头球威力等。②光标移动速度其实是指L1键切换选手的速度，从全手动到全自动，之间的格数可以由玩家自由调整，系统默认为中央的第四格。③这个长条是攻守意识槽，用于控制全队的攻守意识。鲜红色为倾向进攻，深蓝色为最倾向防守。由L2键配合R1、R2调整。④目前来看，暂时无法破解，除了移动队员到近门柱处和手动移动守门员外，但这两招也不能保证100%防住。⑤如果你的球员位列WEFA各位置排行榜的前5位，才有高几率获得其他俱乐部的垂青。⑥这个是因为你经营有道嘛，呵呵！⑦买队员前是无法查看成长曲线的。⑧以边锋的位置职责来看，主要是下底传中（CROSS）的成功率高和控球的失误要少，多给他球使他活跃些；而边卫的话，就要加上成功防守的次数了，比如铲断和拦截的成功率一定要高。⑨大家各有千秋吧。

大家来找碴

各位编辑，我是来给《MGS3》找碴的！①剧情上说SNAKE是从巴基斯坦进入前苏联境内的哈萨克斯坦的，但是从地图上看两国的直线距离最近也要400公里，SNAKE是怎么飘过去的？要么就是先降落，然后徒步进入（汗）。②哈萨克斯坦属强烈温带大陆性气候，森林覆盖率仅为3.4%，游戏中的森林是小岛现种的吗？③敌方头目的那个上校最后说的话，“要是让赫鲁晓夫知道就麻烦了……”先前的剧情不是说已经把赫鲁晓夫赶下台了吗，那么即使他知道又有什么关系？如果我提出的问题在理，那么这样漏洞百出的游戏还有资格得满分吗？【王旭】

A 多边形 这么专业的问题还是请多边形来回答吧。①剧情没有说是从巴基斯坦进入的啊，SNAKE降落的地方就是采利诺亚斯克山区附近。②根据小岛的访谈说道，采利诺亚斯克这个地方也是小岛空想出来的，世界上并不存在这个地方。另外，你说的森林覆盖率的数据是前苏联解体之后，1996年的独联体哈萨克斯坦国的数据，在1964年的时候，虽然因为当时赫鲁晓夫灾难性的农业开垦政策破坏了大量森林资源，但是像身处密林深处的军事重地周围的自然资源是肯定不会去破坏的，所以游戏中的森林环境并非是不现实的。③游戏剧情发生的时间是1964年8月24日，而史实中赫鲁晓夫下台的时间是1964年10月15日，所以这一点并不矛盾。

正如SOUL评语里所说的，满分并不代表这个游戏完美无缺，任何事情都是相对而不是绝对的，真正说起这个游戏的硬伤并不是你这三个问题里面所提到的，这一点我们会在以后的杂志中慢慢为大家分析。重点在于，这个游戏的整体表现，包括他的系统、剧情、人设、对话、分镜等等各方面给人的震撼与冲击是空前的，游戏向电影靠拢是大趋势，而本作在这一点上无疑表现得极为出色。



邪魔院

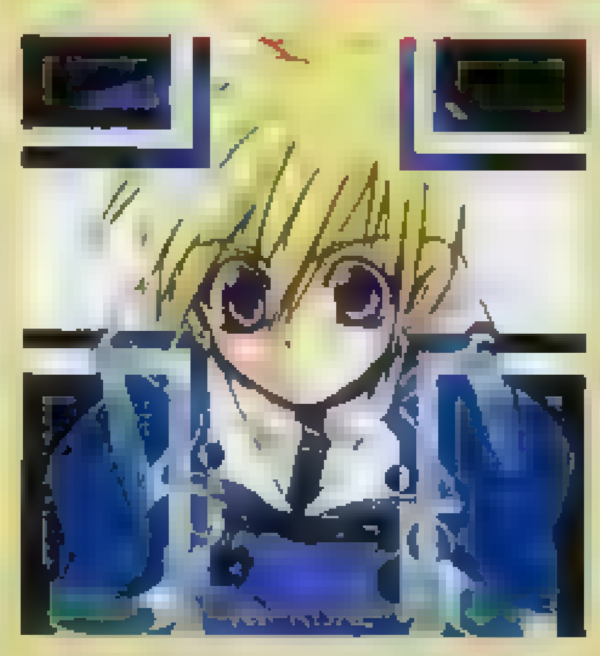
栏目主持：邪魔天使

主持人邪魔天使的随笔

时至冬季，但南方还是保留着一丝暖意，只是清晨以及夜晚的凉风已经开始提醒你应该多添几件衣服了。很不幸地，小邪又感冒了（T_T）。不知道大家还记得感冒日语怎么说么？（某编：感冒了还想着这些……）对，就是"風邪（かぜ）を引（ひ）く"。各位可要注意保暖啊。感冒了，味觉敏感度下降，做出来的饭菜就不好吃了，唉，真是委屈美编MM的胃了。年末的游戏大潮已经到来，但愿我能在这股浪潮中留个全尸……

让你体会语言的魅力！

经典台词



《GGXX》果然是适合我的游戏，酷哥靓女加变态，应有尽有。小邪我最喜欢的角色就是圣骑士团团长凯，招式实用华丽，可惜空中冲刺打逆向的要求太高，不过中段和下段技的交替使用很不错，经常能阴到对手。可是我那经常不下防的老习惯啊……唉，被扁是正常的，不被扁那才是不正常的……

紗夢「うちの店、男店員（おとこてんいん）たりナイ、あなた、ボーイやるヨロシ？」

カイ「何故（なぜ）私（わたし）が！？」

——uchi no mise,otokotenin tarinai,anata,boui yaru yoroshi?

——naze watashi ga!

—纱梦：我的店里缺男店员，你能不能来当waiter？

——凯：为什么是我！

纱梦果然是个搞笑的家伙，像凯这种未经世面的楞头青怎是纱梦那种在外摸爬滚打多年的家伙的对手。但是，纱梦的叫声真的有些烦人。

ディズイー「メイに、言付（いいつ）けられたんですけど。」

ジョニー「あいつはぁ……」

ディズイー「えっと、晩ご飯（ばんごはん）抜（ぬ）き・・にしますよ……」

ジョニー「メーイ！」

——mei ni iitukeraretandesukedo.

——aitsu……

——etto,bangohannuki ni……shimasuyo.

——mei!

——梅吩咐过我。

——那家伙……

——那个……今天你没晚饭吃了……

——梅！

想不到乔尼这家伙也有被耍的时候。据说DIZZY只有两岁，那个……我们叫什么控来着？

游戏实用单词

じゅもん

写成汉字就是"呪文"，也就是通常所说的魔法，一般在非战斗状态下只能使用一些回复HP和解异常状态的咒文。

つよさ

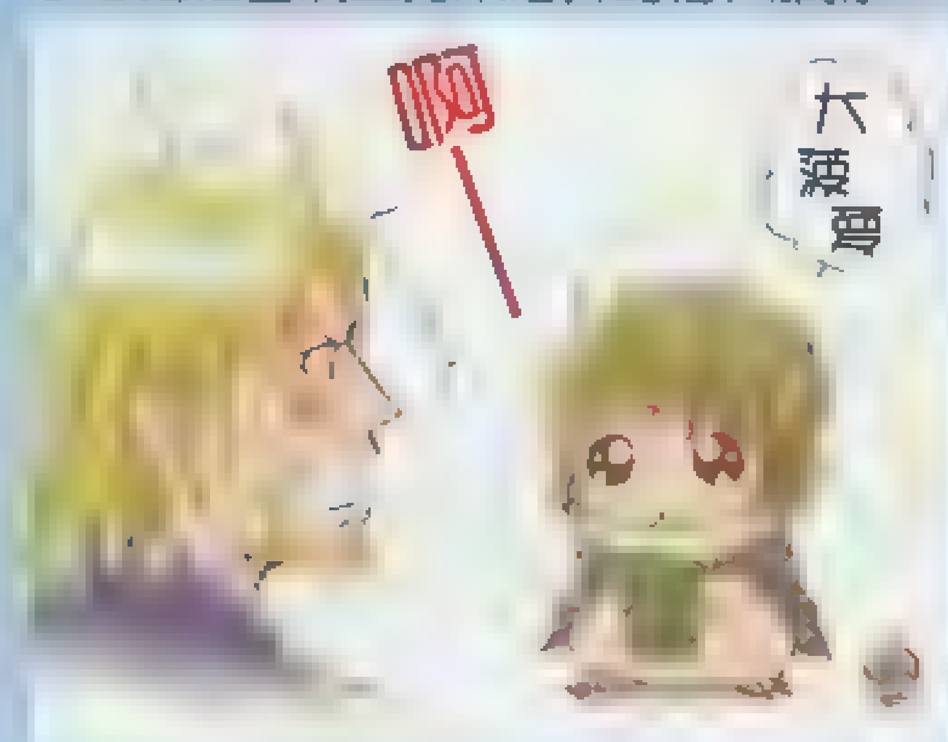
写成汉字就是"強さ"，是形容词"強い"的名词形式，形容词变名词就是将词尾的"い"变为"さ"。つよさ就是表示角色的能力强弱了，有的游戏用外来语"ステータス"来表示。

さくせん

也就是"作戦"，很多RPG都可以事先设定作战方针，然后在战斗中选择设定好的作战方针让角色战斗。这样一来可以节省不少时间，但有时让AI控制角色并不是什么好办法。

裏切（うらぎ）る

背叛的意思。游戏中出现这个词时可要小心了，特别是一些RPG或S·RPG，如果背叛的家伙保留之前的数据，而你又不小心把他当成主力来培养的话，那就……



日本文化一角

皇室

日本是立宪君主制国家，因此日本也是存在着君主的。日本宪法规定"天皇是日本以及日本国民的综合象征"。现在在位的明仁天皇是自公元前660年的神武天皇起第125代天皇，其间，天皇不仅是实权者还是享有国家最高地位的人，在第二次世界大战战败后，日本废除了于1889年（明治22年）公布的《明治宪法》中天皇拥有的政治和军事权利，到现在为止，天皇只有执行国家仪式和国事之类的行为，没有实权，这与英国皇室是一样的。而皇居也是定期向游客开放的。

日本的皇室成员是没有名字的，他们只能用天皇所赐予的"宫"为称号，比如现在的皇太子浩宫德。在外国，人们亲切地称他为Prince HIRO。《日本宪法》实施后，皇室除了不适用于《户籍法》、没有选举权和被选举权、不能收养孩子外与其他一般公民一样适用于其他国家法律。

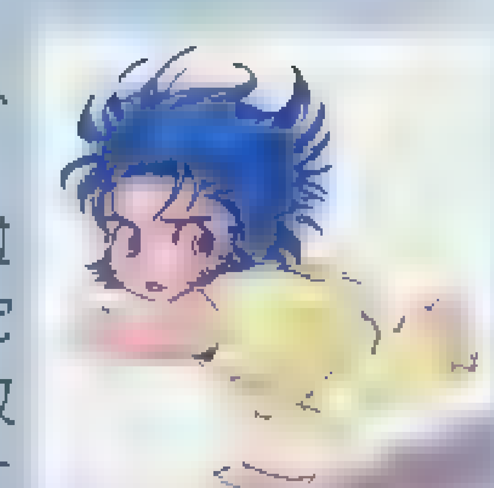


■广东连州 小龙龙

元号

虽然现在日本已经采用新历，但很多场合日本还是使用自己独自的年号。年号起源于中国，哪一个皇帝在位就用哪一个年号。日本年号始于公元645年，年号为"大化"，在天皇有实权的期间，天皇即位、自然界发生巨大变化都经常更改年号，明治以后就采用了一世一元制，即只有在新天皇即位时才更改年号。1989年明仁天皇即位时改年号"昭和"为"平成"，今年已是平成16年。另外，在称呼过去的天皇时，习惯加上他的年号，比如昭和天皇。

日语Q&A



Q：请问"一浪"、"二浪"是什么意思？

A：你应该听过"浪人"这个词吧？它除了指不堪负担而放弃耕作，从本籍逃亡的农民外，还指那些升学失败的人（一般是指升大学失败），"一浪"则说明他是一次高考落榜，"二浪"则是两次，以此类推。

传说无限

栏目主持：卡伦

12月16日，广受期待的《重生传说》便将于PS2上发售，而为了迎接其的到来，我们的“《传说》系列”专页——“传说无限”也于本期正式开张了！作为“《传说》系列”的FANS，对于你而言是否有所谓的“之最”存在呢？最喜欢的角色，印象最深的敌人，最悦耳的音乐……等等等等。在几个月前，Namco在其“《传说》系列”专题网站上曾举行了一次活动，让玩家投票选出对于自己而言最感兴趣的角色。在之前的多边共享区里，卡伦也曾为大家介绍过这条消息，但值此“传说专页”开张之际，还是让我们来详细地了解一下这次投票吧，看看与你心目中的结果有着多大的差异呢？

《传说》之最角色评析报告

最希望成为自己哥哥的角色


第1名

第1名	克雷斯	幻想传说	第6名	古拉斯	幻想传说
第2名	罗尼	宿命传说2	第7名	库拉特斯	仙乐传说
第3名	斯坦	宿命传说	第8名	伍德隆	宿命传说
第4名	利德	永恒传说	第9名	罗伊德	仙乐传说
第5名	泽洛斯	仙乐传说	第10名	狄穆罗斯	宿命传说

仔细想想“《传说》系列”的诸位主角吧，斯坦成天就知道睡觉，而他的儿子也继承了父亲的血统；利德总是一副对什么事都无所谓的态度；罗伊德虽然在勇气上足够了，但依然脱不了稚气，而他那糟糕的学习成绩也令人无法对其抱有信心。与他们相比，一身正气的克雷斯可以算得上是最有英雄气概的主角了，因此在此评选中成为No.1可算是众望所归。

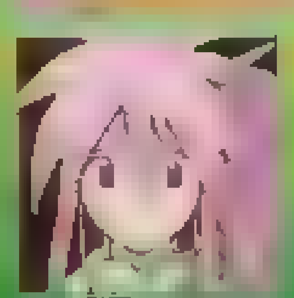
最希望成为自己弟弟的角色


第1名

第1名	吉尼亚斯	仙乐传说	第6名	基尔	永恒传说
第2名	凯伊路	宿命传说2	第7名	利德	永恒传说
第3名	里昂	宿命传说	第8名	斯坦	宿命传说
第4名	罗伊德	仙乐传说	第9名	迪奥	幻想传说 换装迷宫
第5名	克雷斯	幻想传说	第10名	裘达斯	宿命传说2

听话、可爱、成绩优秀、魔法高强……仔细想想，也只有吉尼亚斯才有资格登上首位了。凯伊路虽然在年纪上绝对没问题，但这个迷糊的弟弟也够头疼的。至于第3名的里昂和第10名的裘达斯的当选……我只能说，女性拥趸的可怕在此时便展现出来了……

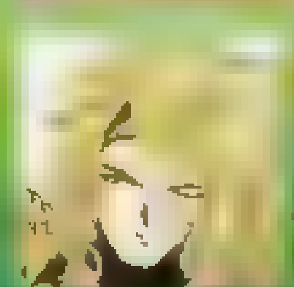
最希望成为自己朋友的角色


第1名

第1名	艾琪	幻想传说	第6名	凯伊路	宿命传说2
第2名	泽洛斯	仙乐传说	第7名	罗尼	宿命传说2
第3名	罗伊德	仙乐传说	第8名	切斯塔	幻想传说
第4名	利德	永恒传说	第9名	哈洛路特	宿命传说2
第5名	斯坦	宿命传说	第10名	克雷斯	幻想传说

不知是不是巧合，位居此项前两位的角色都是以“好色”而著称的（艾琪的FANS不要不服，自己去听她的梦话就知道了……），不过估计两人当选的原因还是因为他们那活泼开朗的性格，有这样的朋友在身旁，大概什么时候都不会觉得无聊吧。接下来的3~7名的角色都是主角系，正传系列的作品只有《幻想》的克雷斯排在了最后一位，虽然其善良正直毋庸置疑，不过当朋友的话……太过正经的人还是不适合啊……

印象最深的敌方角色


第1名

第1名	达奥斯	幻想传说	第6名	艾露莲	宿命传说2
第2名	巴路霸多斯	宿命传说2	第7名	米克多岚	宿命传说
第3名	米特斯	仙乐传说	第8名	奈雷特	永恒传说
第4名	塞古多斯	永恒传说	第9名	休格	宿命传说
第5名	希泽尔	永恒传说	第10名	诺姆	正传全作品

这项评选毫无悬念可言，从一开始时，达奥斯便以绝对的优势高居榜首，这位“《传说》系列”中最为“正义”的最终BOSS的责任感直到现在还深深印在广大玩家的心底，而爱屋及乌的，以其为原型的时之大晶灵塞古多斯也高居第四位。至于巴路霸多斯这个家伙则是以“绝对的恶”以及“废柴”这两点而深入人心的，相信所有人都对他先挟持人家孩子逼斯坦放下武器，再将毫无抵抗能力的斯坦杀死，然后还一脸悲愤地仰天长叹“弱啊！你怎么这么弱啊！”的卑鄙行径记忆犹新吧。

最希望成为自己姐姐的角色


第1名

第1名	敏特	幻想传说	第6名	露蒂	宿命传说
第2名	娜娜莉	宿命传说2	第7名	莉莉丝	宿命传说
第3名	珐拉	永恒传说	第8名	艾琪	幻想传说
第4名	莉菲尔	仙乐传说	第9名	菲莉亚	宿命传说
第5名	藤林玲	幻想传说	第10名	亚托怀特	宿命传说

与克雷斯一样，敏特也是系列中最传统的女主角，而她之所以会有那么多拥趸，关键大概就在于温柔善良。这也是众多少年心目中完美的女孩所必备的性格。而紧随其后的娜娜莉则是由于自己对于弟弟的关爱而赢得了足够的支持，至于在中国玩家中拥有很高人气的珐拉此次屈居第三，恐怕是她那暴力女的性格作祟吧。不过令人惊讶的是，在前10名中我们竟然看到了艾琪和藤林玲的身影。艾琪还好说，虽然看起来幼齿一点但毕竟已经17岁了，可玲才只有11岁呀，难道参加此项投票的大多数都是10岁以下的小朋友不成……

最希望成为自己妹妹的角色


第1名

第1名	藤林玲	幻想传说	第6名	艾琪	幻想传说
第2名	普蕾塞娅	仙乐传说	第7名	莉亚拉	宿命传说2
第3名	柯莉特	仙乐传说	第8名	艾米	幻想传说
第4名	梅露蒂	永恒传说	第9名	杰露西	宿命传说
第5名	莉莉丝	宿命传说	第10名	恰特	永恒传说

没错，这才是玲该出现的地方！而普蕾塞娅虽然已经高龄二十八，但那外表还是令其占据了第2名的位置，其他人选没有任何意外，像柯莉特、梅露蒂、艾米等女孩都是以自己的可爱而吸引了男性玩家的目光。不过莉莉丝就不一样了，我们只有一个疑问，这位斗技场上的女王为什么不同哥哥一起去进行最终战呢？难道怕自己的加入会令战斗变得太简单无趣的缘故吗……

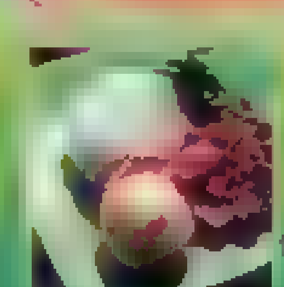
最希望成为自己老师（上司）的角色


第1名

第1名	古拉斯	幻想传说	第6名	利嘉尔	仙乐传说
第2名	莉菲尔	仙乐传说	第7名	基尔	永恒传说
第3名	库拉特斯	仙乐传说	第8名	哈洛路特	宿命传说2
第4名	伍德隆	宿命传说	第9名	佛戈	永恒传说
第5名	狄穆罗斯	宿命传说	第10名	克雷斯	幻想传说

在此评选中，只有大叔才是王道呀。手里成天拿着书的古拉斯以及本就是老师的莉菲尔当选当属名至实归，不过当两位露出他们好色酗酒和极易暴走的本性时，恐怕就没有人敢把孩子交给他们了吧。相比之下，还是第三位的库拉特斯最为稳重，在日常生活中如果能遇到这样的上司那是再好不过的了。

最喜欢的道具


第1名

第1名	マーボーカレー	第6名	ルーンボトル
第2名	アップルグミ	第7名	クレーメルケイジ
第3名	デリスエンブレム	第8名	ライフボトル
第4名	ソーサラーリング	第9名	ペクタクルズ
第5名	エリクシール	第10名	オレンジグミ

这个结果大概会令很多人感到意外，原被以为会稳居第一的果冻（アップルグミ）却被麻婆咖哩（マーボーカレー）挤了下去。这道料理只在系列中出现过三次：在《永恒传说》中它的作用是令最大TP＋1；在《换装迷宫2》中则是全员HP80%以及异常状态回复；而在《宿命传说2》中，它的功效则成为了HP与TP的超大回复。不过我左思右想还是想不通它有何德何能可将已成为“《传说》系列”象征之一的果冻斩落马下，还好邪魔大使多过来不屑地说了一句，“这还不简单？四川料理世界最高，当然要排第一！”

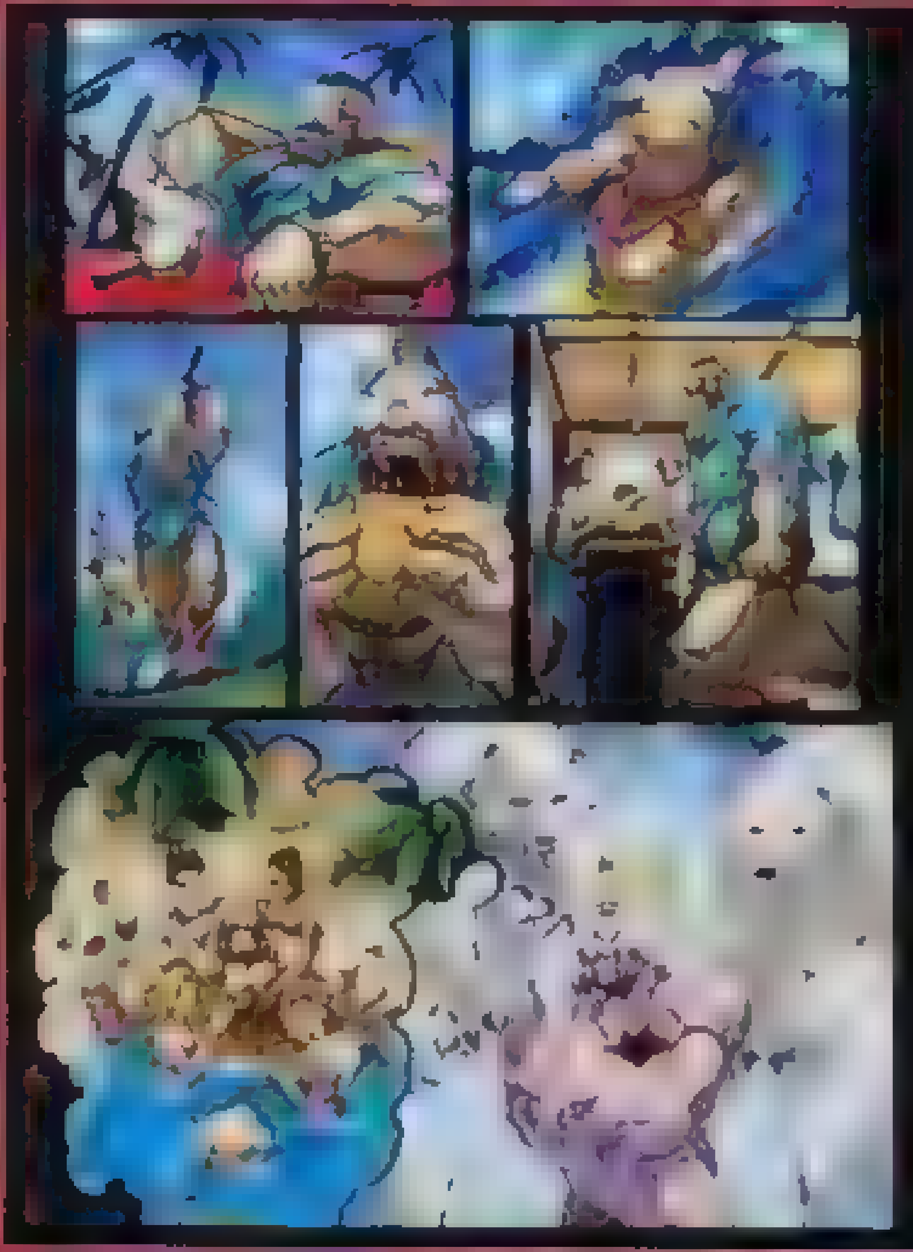
©藤岛康介 ©2003 2004 NAMCO LTD
©1994 1996 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

SOUL的秘密花园

一起来分享SOUL的秘密画卷!

本期主题 《CFJ》通关插画精选

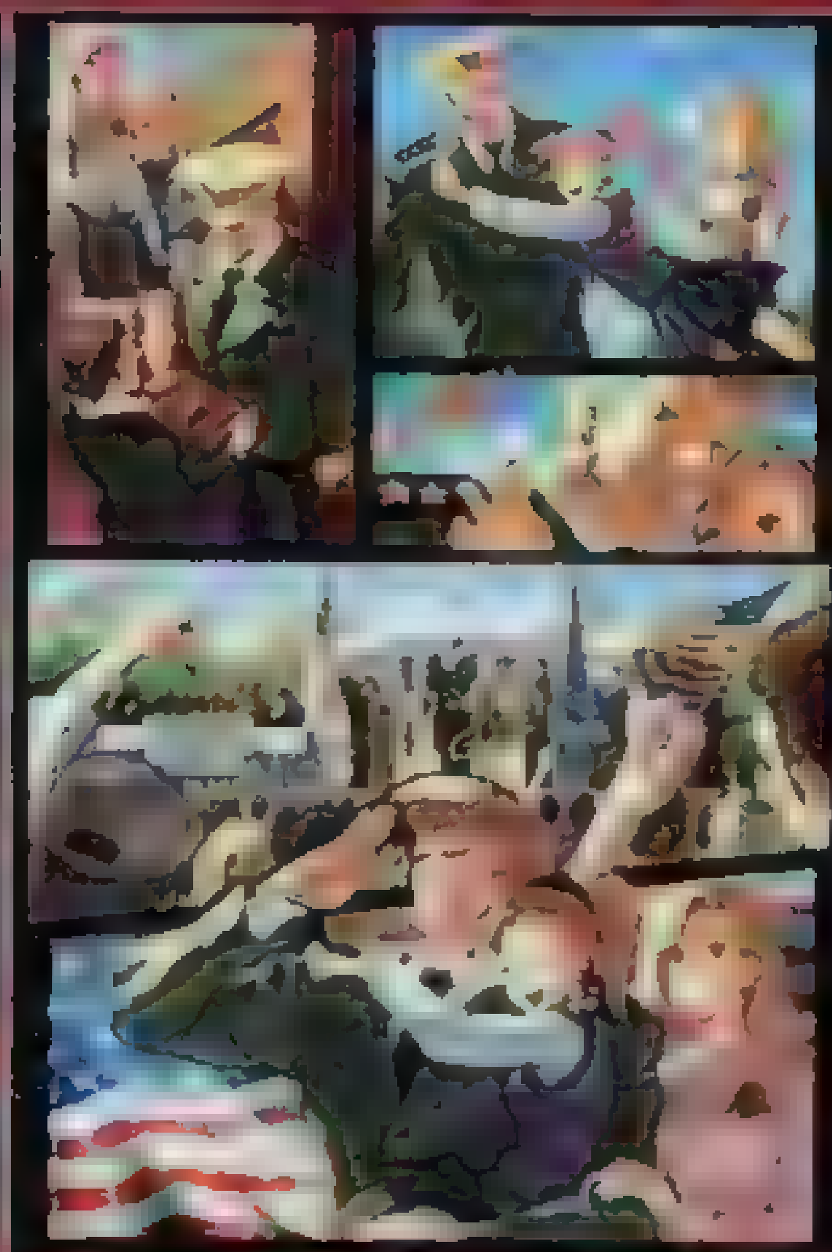
主持人SOUL语：《Capcom Fighting Jam》中最抢眼的，反而是人设，还有通关后的"漫画式"插画也具有极高的素质。下面大家就一起来欣赏《CFJ》通关插画精选。(以下图片由负胜师提供)



[illegible]（小画格阅读顺序是从左到右）



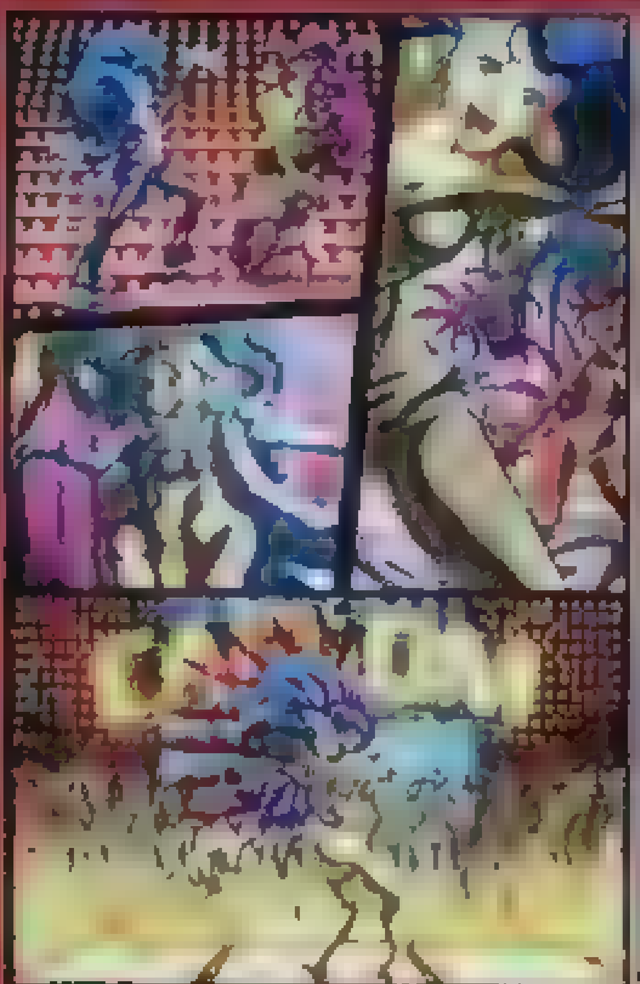
雷恶搞的结局插画，神秦鬼果真具有推倒陨石的能力吗？



经典的[illegible]，他穿军装的样子也是酷得一塌糊涂



亚历克斯与哈格市长（《快打旋风》）之间的摔角比赛，哈哈



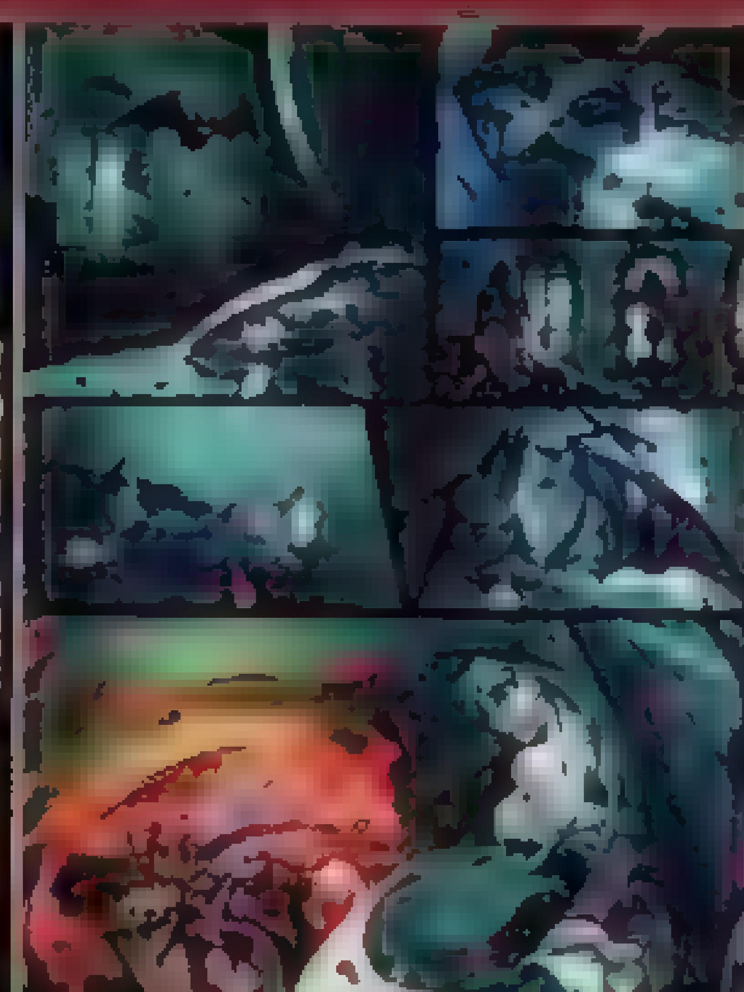
来自《街霸ZERO》的米卡以[illegible]



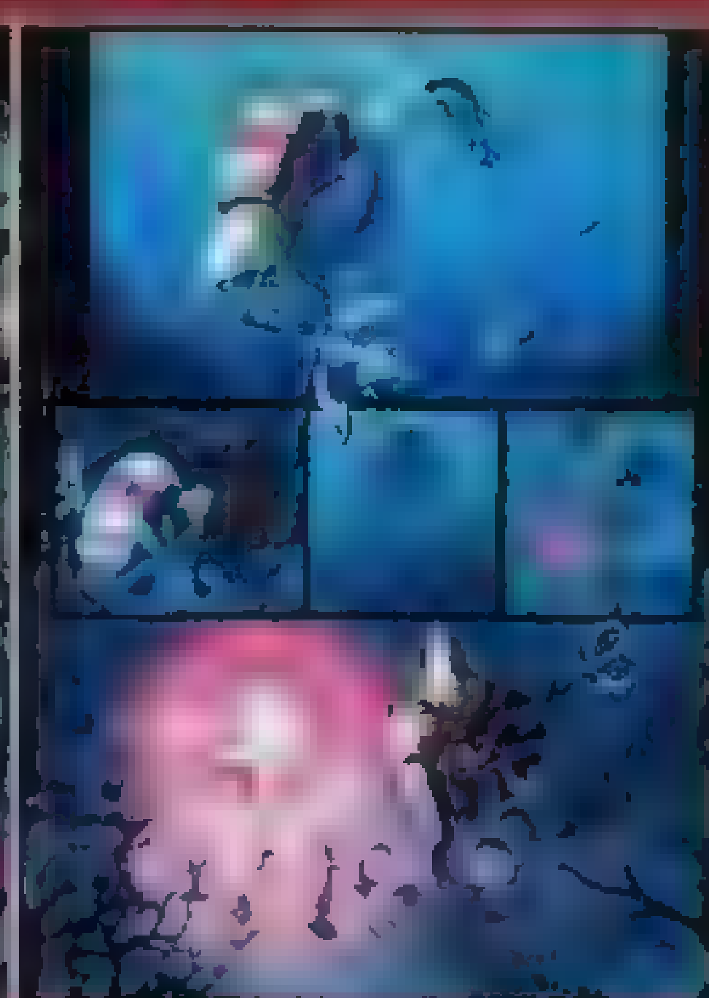
又[illegible]



两大《街霸》BOSS的对决，[illegible]



《恶魔战士》两位超人气主角[illegible]迪米特里与莫莉卡，如果他俩成为情侣是一幅什么景象



《WARZARD》中的奴尔，在海中它找到的[illegible]以往游戏中[illegible]



相当精美的春丽通关插画，小剧情也很出人意表呀。



来自《街霸ZERO》[illegible]为什么会来找樱的晦气呢？



[illegible]

&3DM-SMV

©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED

www.plumbook.cn



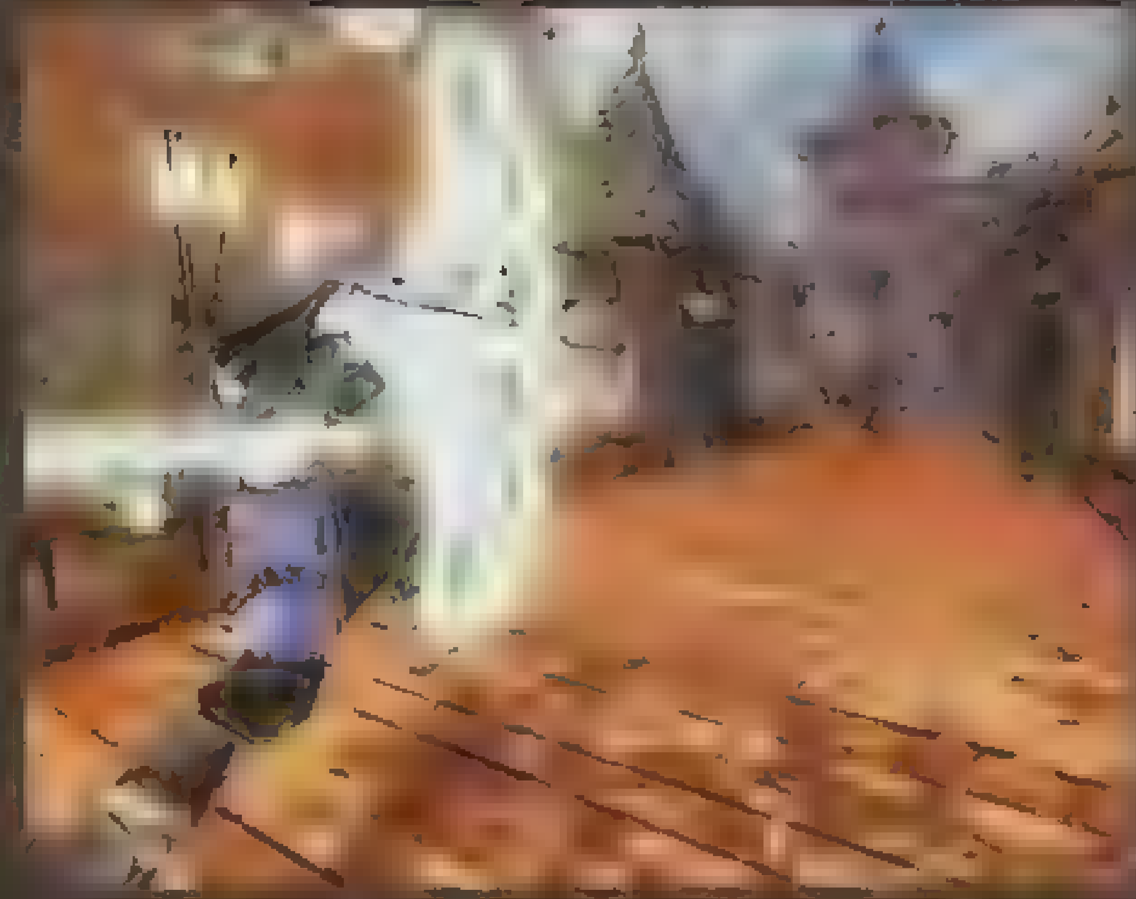
文 VGST.com 望尘莫及 编 泰坦

Microsoft Big Blue Box RPG

Xbox



这款游戏是全新的角色扮演冒险游戏，玩家每一个动作都将决定他们的技巧、外貌及伦理行为。他们可以从经验不足的稚童成长到足以影响世界的人物，选择到底是要遵循正义之路还是将生命奉献给邪恶。肌肉随着技能技艺而发展，意志力的强度也随着辛勤的工作而增强。贪吃会导致肥胖，肤色会因长期的曝晒成为古铜色，也会透过月光的漂白成为骨头般的阴沉苍白。玩家赢得因战斗及岁月留下的痕迹和历练。他们所培育的每一个人，他们所种的每一朵花，他们所杀死的每一个生物都将永远地改变这个世界。在……的世界里，由玩家全权决定，我是谁？



流程攻略

游戏开始后，按 BACK 键可以看到"当前目标"，也就是你要完成的任……

第一部分 橡木村

【主任务】生日礼物："做一些善事或者恶行，来筹集足够的金币，好为你的姐姐买一个生日礼物"。取得3枚金币，买巧克力给妹妹。取得金币的方法：一是做好事，找父亲要；二是靠自己本事（做坏事）得到。

1、发现屋子后面有对男女正在亲热，上前和男的搭话。可以得到1枚金币的贿赂。

2、向那男的老婆告秘（武器店门口站着的女人）。（父亲奖励1枚金币）

3、替商人看着物品，站着不动，直到对方回来就可以。（父亲奖励1枚金币）

4、商人的木桶里有1枚金币，打坏所有木桶就可以得到。

5、收拾欺负小小孩的那个小孩（听着那么别扭），得到"小玫瑰"。（父亲奖励1枚金币）

另：也可以打那个被欺负的小孩，这样他会叫你别打他而给你"小玫瑰"增加邪恶度，虽然很少，但是做坏人从小时侯要打基础啊。（"从娃娃抓起！"）

6、将"小玫瑰"交给小女孩。（父亲奖励1枚金币）

巧克力只需要3枚金币，只要够了就可以去买了。卖巧克力的人站在酒吧门口，拿着巧克力去找妹妹，给她就可以了。（什么，你说把"小玫瑰"送给妹妹？你妹妹才不稀罕那东西呢，不信你就试试）

强盗洗劫村镇，父亲惨死在血泊之中，你被一个神秘人物救下，带到了英雄公会

第二部分 英雄公会

【主任务】公会训练："在近战训练场与公会导师碰面，然后开始最初的近战训练。"用拳头和木棒尽情地向假人宣泄吧。

【主任务】近战测试："消灭所有侵犯公会森林的甲虫。"去公会森林使用木棍消灭10个甲虫，然后回去找导师。

【小任务】帮老板娘找红苹果：跟老板娘交谈，之后去捡些红苹果给她，能得到一个"蓝莓派"。

【小任务】和公会人员比速度：50秒之内往返于恶魔门就能得到金钱的奖励。

【主任务】分别完成近战、远战和精神力训练（之后可以选择下个进度，另见微语）。

【小任务】铲除公会的麻雀：每杀死一只，能得到5枚金币。全杀死后得到20枚金币。

【次任务】见微语（地图显示银色的亮点）：进入公会森林，消灭河对面的盗贼。

【主任务】公会训练：进入公会森林分别用近战武器、远战武器和魔法攻击梅兹，完成后跟导师说话就毕业了，获得公会勋章。

第三部分 ……

【主任务】黄蜂威胁："杀死黄蜂首领就过关。"

弓箭是对付黄蜂首领的最好方法，它离近了就按Y键翻滚躲避，或者使用"力荡"。

战利品：……

【小任务】选择"帮助乞丐消灭恶霸"或者"加入恶霸的行列"。

【次任务】雪巨魔攻击："一只巨魔在虎克湾游荡，必须有一位英雄来解决他。"

【次任务】镇压暴动："村民正在抱怨沉重的税收，用武力镇压他们的抗议。"

【次任务】小兵营地："小兵们已经在丛木里建……危险的营地……"

【小任务】钓鱼课程：……

……在屋里的……，可以……

战利品：金鱼……

钓鱼方法：首先在河边、海边、水塘等有深水的地方使用钓杆，如果水面有波纹，那肯定有物品，如果没有的话，使用钓杆只能钓普通的鱼，鱼越大，线越容易断（按键反而要慢些），我最好一次钓过最长的76公分、最重的170多克的鱼。进入钓鱼画面，手柄震动后，按一下A键，然后快速地按A键拉线，当手柄震动的时候停止按键（不然线会被拉断）停止震动后再继续狂按，直到钓上来。

【小任务】巨木役口，选择"给强盗400元过路费"还是"大开杀戒"（建议选择后者）

初期建议

1、如果没钱买药和吃的，可以去河里钓些鱼备用。

2、建议学习魔法"力荡"：此法术可将周围的敌人震出，而且消耗精神力比较少，学习一级就够用了，在被敌人围攻的情况下，很有用。

3、最初尽可能多地赚钱，不要乱花，当你拥有7500元的时候，就可以使用BUG攻略里的第3条无限捞钱了。

【主任务】梅兹的情报："在包尔斯顿酒吧与梅兹碰面。"按照地图提示，走到包尔斯顿南部，与梅兹交谈后得知自己的姐姐还活着。

【主任务】保护果园：协助守卫从强盗的袭击中，保护果园。守住强盗唯一的进路，远处用弓，对方跑近了使用"力荡"。

【主任务】攻击果园。（或者选择：带强盗去偷窃条板箱，并帮他们把风。干掉三批警卫就行。）

完成任务后，和微语切磋，获胜后得到战利品：微语的胸针（价值：300）

【主任务】商人护卫者：护送黑木林的商人平安前往小市集。如果前方敌人众多，建议让两位商人留守，自己前去清除敌人后再让商人跟随。

完成后得到战利品：商人的羽毛（价值：300）

【小任务】路上有个商人被咬伤了，他要求你带……

……我周围的敌人，学了"力荡"就要容易多了。

&3DM-SM
www.plumbook.cn

[次任务] 哈比人洞穴：巨木区里有一位老妇人说他的孙子不见了。去玫瑰小屋找老妇人谈话，得到六边形钥匙。然后再去哈比洞找到老妇人的孙子并带回到玫瑰小屋。

完成后得到战利品：哈比人的头颅（价值：300）

[小任务] 在洞穴边秘室，选择和盗贼一起寻宝或者拒绝。

[次任务] 哈比杀戮竞赛：清除果园的哈比人。和微语比赛谁杀的哈比人多。只要使用威力大些的武器赢的可能性就会增大。

战利品：哈比人牙齿（价值：300）

[小任务] 在了望台经常会有商人要去果园，你可以带他过去，可以得到些奖励。

回到了橡木村，响起了熟悉的音乐，村里的一个姑娘认出了你（当年你帮她找到了玩具熊），友人重逢，难免勾起了你的回忆……

[主任务] 梅兹的情报：在橡木村酒吧会与梅兹碰面。

[小任务] 帮助幽灵找他的宝物。宝物位置：宝藏就在码头岗楼的边上，挖出即可，500金币，交给他老婆后，幽灵会告诉你在墓园的[illegible]有宝藏。（也可以直接去挖）

[主任务] 找出强盗女先知：在强盗营地找出女先知，她可能会告诉你关于你姐姐泰瑞莎的消息。先到不归路，然后绕过三名强盗（或者用弓箭秒杀对方）。如果被发现，大门将会关闭，等待一段时间后大门还会开启。通过荒废小径，拿到箱子里的强盗装，一共5件，分别在荒废小径中的5个箱子里。换上强盗装，就可以进入双刀客营地。必须取得通行证才能进入到双刀精英营地。有三种方法取得通行证：1、赢得猜猜看，就奖励你通行证。2、从旁边强盗手里花1000买。3、杀死那个有通行证的强盗，从身上取得。

有了通行证就可以进入到双刀精英营地了。如果想继续前进，一是花2000元雇人引开守卫；二是杀几个强盗就可以进去了。

[小任务] 杀了看守，拿到钥匙解救笼子里的两个姑娘。

来到双刀大本营，强盗头双刀将向你挑战，你可以按Y键闪躲，等待他把双刀插入地下，从背后猛砍，反复多次就可以了。打败双刀后，得知那个强盗女先知就是自己的姐姐。选择击败或者放了强盗首领双刀客。得到战利品：强盗标志（价值：1000）

[主任务] 梅兹的要求：在公会办公室和他碰面。

[主任务] 找出考古学家：找到在巫木里失踪的考古学家。使用传送门到达巫木传送门，在巫木石有4个会发声的石头，分别敲H、I、T、S，（字母的顺序可以花钱从光明神殿外的人手里拿到）那个恶魔门就会打开，找到恶魔门里的考古学家。（当然你也可以按照S、H、I、T的顺序敲一下试试。）

[主任务] 白种狼人：保护纳特森林的民众摆脱白种狼人的骚扰。在村外杀死4只狼人，进村后，用弓箭快速射中白种狼人10次，狼人暂时跑掉了……之后跟村长说话，再去找那个猎人的妻子，不料又见到白种狼人，继续攻击他，[illegible]次之后，狼人被打跑。跟猎人妻子交谈，得知那个白种狼人就是她的那个猎人丈夫，因为被狼人咬伤后，也变成了狼人。最后她给了你一个强化宝石——银化，装备在武器上攻击白种狼人就能杀死他了。果然装备银化宝石后，威力大了很多，狼人被打跑，一直追到巫木湖杀死白种狼人。对于围攻上来的普通狼人，使用“力场”弹开，然后用弓箭一一射杀，回到村里向村长汇报就行了。得到战利品：白种狼人头颅（价值：3000）

[主任务] 竞技场：参加竞技场的战斗，赢得金币与名声。

第一回合：黄蜂大队；第二回合：哈比人；第三回合：狼人，第四回合：不死生物，第五回合：强盗，第六回合：绿魔兽，第七回合：石巨魔，第八回合：阿契诺斯（巨魔蝎）。最后和微语决斗，打败她后可以选择杀死或者放走她。

过关后的战利品：优胜者勋章（价值：2000）魔蝎王蜇针（价值：1000）

之后女镇长会邀请你去包尔斯顿北部作客。

[主任务] 再次寻找泰瑞莎：在暗屋外与泰瑞莎碰面。得知当年血洗橡木村的幕后黑手就是狂刀，并得知母亲被狂刀关在监狱。

[小任务] 进入暗屋，消灭不死生物后，暗屋酒窖门打开，里面可以发现魔力值药剂和一个潦草的书卷，书卷的内容大概意思就是说格雷夫人是杀人凶手。

[次任务] 突破重围：突破纳特森林的重重包围。杀光村外的强盗就过关，千万不要杀死那个已经被俘虏的强盗头。

[次任务] 迷路的商人：找到商人迷路的兄弟，并且把他平安地送回。得到：宝藏线索2

[小任务] 追求格雷夫人：1、购买黑玫瑰（包尔斯顿北部商店有卖），送给她。2、在包尔斯顿买所房子。3、到橡木村的海滩，在两艘破船中间使用铲子，挖出“格雷夫人的项链”。



把项链拿给夫人后，就可以去断头丘找情敌巨雷挑战了。

获胜后得到战利品：巨雷的头盔（价值：1000）

回去找格雷夫人结婚吧（之前找那个女的说话，她会诉苦要求你娶她，不过即使你同意，她也不会嫁给你的，而且格雷夫人也不会理你了），美滋结婚了（得到15000的嫁妆），这美好的一切，让我们暂时忘却烦恼吧！

[主任务] 找出考古学家：赶到监狱小径，在限制时间内，杀光包围在考古学家身边的敌人。

得到战利品：小兵的头盔（价值：900）

[主任务] 与守墓人交谈：穿过断头丘，来到乱葬岗，找到守墓人，（他身后的头盔先拿上），然后他带你进去，跟随后[illegible]，帮他找到4件东西（护甲、头盔、护盾、[illegible]），分别在守门人房子里、[illegible]的地下（使用铲子）、地图上分别用绿点标出来了，很好找的。找到后给那个武士，恶魔之门就可以打开了。

[主任务] 古墓园小径：穿过小径前往古王国墓园，并打倒不死魔王。路上有不少敌人，如果觉得经验比较多的话，那就存盘、读取，反复打吧。

[主任务] 古墓园小径：调查诡异的光线。

得到战利品：不死生物的手（价值：800）

[主任务] 拯救红袍法师：从监狱里找到你的母亲，然后逃脱。经过重重困难，来到了重犯牢房，见到了自己的亲生母亲。两人一起返回逃出的时候，落入了狂刀的手中……

[主任务] 逃离监狱：参与监狱内的活动。跑步比赛：赢的话，可以得到听监狱长念诗的奖励。当监狱长念墙上的诗的时候，慢慢地接近他身边的板报，看到今年的代码，然后回来，翻桌子上的书，其中有一本书里有“监牢钥匙”，看你的运气了。拿到后就可以开门，出去了。如果没找到钥匙或者跑步输的话，将受到酷刑（第一年好像是拿不到钥匙的）。拿到钥匙后，等守卫走后，开门出去，监狱的其他犯人放了的话，会增加善良度。你的全套东西都在守卫休息室（出门口左手边2楼），先不要在乎守卫，直接去拿就好了，守卫休息室还有全套的守卫服装。

[主任务] 逃离监狱，将你母亲带回墓园。途中，在地底秘室会遇到一个BOOS角色，先用近战武器砍掉4个触手，然后用远程武器攻击头部，注意按Y键翻滚躲避，反复几次就可以了。

得到战利品：深海海妖牙齿（价值：600）

[主任务] 虎克湾入口：启动黑木林的传送门前往虎克湾。需要把敌方的血槽打满，才能开起。到达虎克湾后，来到修道院，但是修道院的门被某种力量给封住。只有回公会找你母亲问问怎么回事。母亲又被捉走了，你检起旁边的“阿布恩的神秘之术”，教给导师。导师要交给你一个十分重要的任务，如果接受的话，将舍弃其他的任务。

[次任务] 刑场救援行动：强盗们雇佣你，在监狱到包尔斯顿城外刑场的押解途中，搭救一名囚犯。

[次任务]（或者选择）刑场：阻止强盗解救那名囚犯。

[次任务] 赏金猎人：强盗们已经绑架了包尔斯顿的镇民，追踪那帮人并且解决那些人质。注意最后一个站在人质边的敌人，不要接近他，用远程武器或者魔法攻击他就行了。

[次任务] 撤离卧底的强盗。跟其中一名商人（身体边框是绿色的）交谈，之后把他带回到包尔斯顿。

[小任务] 老奶奶的鬼魂项链：找果园的主人交谈，得知他的母亲遭到杀害，而且母亲的幽灵一直不散。去屋子后面跟幽灵（他母亲）说话，得知是因为给儿子的传家宝被强盗抢去，所以一直阴魂不散。然后再跟屋主人说话，得知他母亲是在巨木湖附近被杀的，你到巨木湖杀死那个强盗就能拿到“死亡夫人的传家宝”，之后把传家宝送还给屋主人就行了。另外，果园宝箱内有“宝藏线索5”。

[主任务] [illegible]：接受导师交给你的任务，[illegible]……攻梅兹，开始只能用近战武器重砍，他消失

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

移动后，再用弓箭射他。

得到战利品：梅兹的勋章（价值：1400）

【主任务】想办法阻止狂刀杰克启动巫木的重要据点。

实际你是阻止不了他的，按照地图的提示一直追下去就行了。

【主任务】狂刀杰克之战：回到英雄公会，已经是一片大火，导师受重伤。去俞道大厅找狂刀决战吧。开始连续用重砍对付他，他受伤之后，升到空中，地面也出现了一些石头，利用石头躲避他的魔法攻击（尤其是一种发光的魔法，只能躲到石头后面）。伺机用弓或者魔法攻击狂刀。获胜后得到「万古之剑」，你可以选择扔掉它或者拿它杀死妹妹。看完制作者名单（不要按过去），得到战利品：[illegible]勋章（价值：2500）



武器、服装

轻重近战武器

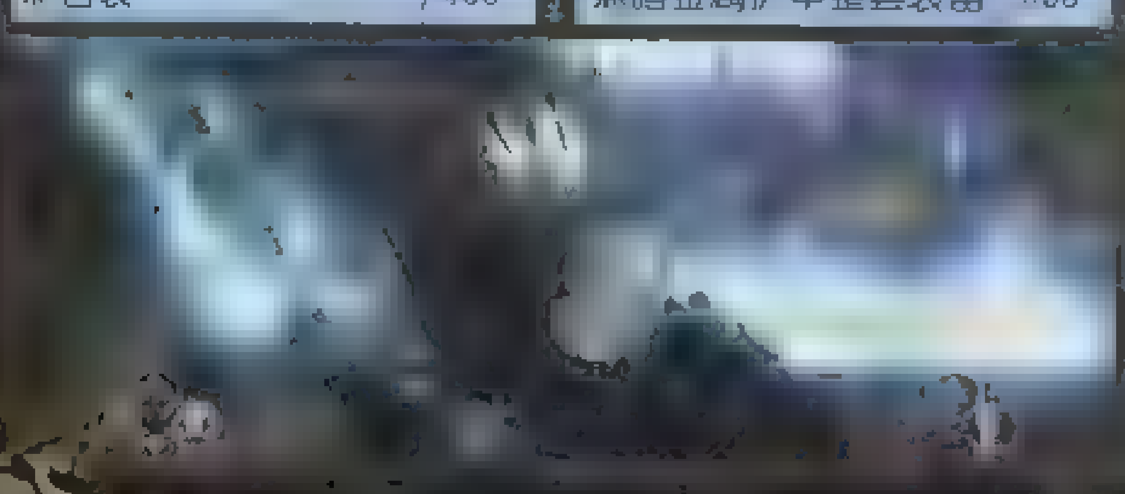
近战武器（轻）		近战武器（重）	
武器名称	杀伤力	武器名称	杀伤力
木棒	20	铁制大斧	40
铁制长剑	30	铁制巨型锤头锤	43
铁制大刀	30	铁制长剑	45
铁制斧	30	铁制大锤	45
铁制锤头锤	30	铁制巨剑	48
铁制突刺锤	30	钢制巨剑	72
铁制武士刀	33	钢制巨型锤头锤	64
钢制突刺锤	30	黑耀石巨锤	135
钢制锤头锤	34	黑耀石巨斧	120
钢制斧	38	黑耀石巨型锤头锤	128
黑耀石突刺锤	60	黑耀石巨剑	143
黑耀石锤头锤	68	罗茗克斧头	65
黑耀石之斧	75	大师巨斧	180
黑耀石之刀	83	大师巨型锤头锤	192
黑耀石之剑	90	大师之锤	203
黑耀石武士刀	98	大师巨剑	214
大师突刺锤	90	煎锅	100
大师锤头锤	102	暴伦大斧	240
大师之斧	113	山提诺斯	255
大师之刀	124	暴伦大锤	270
大师之剑	136	索勒斯巨剑	314
大师武士之刀	147		
韦勒的突刺锤	120		
布偶大师的锤头锤	135		
坚定砍刀	165		
石中剑	198		
飞龙武士刀	215		
万古之剑	550		

弓弩类远程武器

远程武器（弓）		远程武器（弩）	
杉木长弓	60	杉木十字弓	80
橡木长弓	90	橡木十字弓	110
黑檀木长弓	130	黑檀木十字弓	150
大师连发之弓	180	大师十字弓	200
天神长弓	264	阿肯之十字弩	220

服装与护甲

服装名称	护甲等级	服装名称	护甲等级
村民服饰	488	强盗装	524
套装	409	守卫制服	585
光明套装	409	皮制套装	636
黑暗套装	409	光明皮制套装	645
学员制服	488	黑暗皮制套装	636
光明村民服饰	488	链甲套装	831
黑暗村民服饰	488	光明链甲套装	831
精神力使用者服饰	488	黑暗链甲套装	831
光明精神力使用者服饰	488	金属护甲整套装备	938
黑暗精神力使用者服饰	488	光明金属护甲整套装备	938
刺客装	488	黑暗金属护甲整套装备	938





恶魔门、银钥匙、上锁宝箱介绍

恶魔之门的具体位置	开启条件和物品
01 英雄公会精神力训练场上	条件：门前使用油灯 物品：[illegible]
02 [illegible]	条件：[illegible] [illegible]
03 [illegible]	条件：[illegible]使用红玫瑰 物品：[illegible]
04 [illegible]	条件：[illegible] 物品：[illegible]
05 [illegible]	条件：[illegible] 物品：[illegible]
06 [illegible]	条件：[illegible] 物品：[illegible]
07 巫木石	条件：[illegible] 物品：[illegible]
08 [illegible]	条件：[illegible] 物品：[illegible]生命值药剂
09 断头丘	条件：[illegible] 物品：[illegible]
10 [illegible]	条件：与格雷夫人结婚后就可以进入 物品：[illegible]
11 乱葬岗	条件：帮助棺材里的武士[illegible] 物品：[illegible]
12 [illegible]	条件：[illegible] 物品：[illegible]

上锁宝箱的位置、开启数量和物品	
1 英雄公会近战训练场边上 数量：20 把银钥匙 物品：暴伦大锤	2 巨木湖岛上 数量：5 把银钥匙 物品：生命值药剂
3 黑木湖 数量：15 把银钥匙 物品：阿肯之十字弩	4 巫木窟 数量：15 把银钥匙 物品：强化宝石　生命值
5 断头崖 数量：15 把银钥匙 物品：强化宝石—魔力	6 暗屋 数量：10 把银钥匙 物品：强化宝石　锋利强化
7 格雷夫人的卧室 数量：15 把钥匙 物品：飞龙武士刀	8 洞穴食品库 数量：5 把银钥匙 物品：魔力值药剂
9 死亡之窟 数量：10 把银钥匙 物品：强化宝石—辟穿力	0 虎克湾灯塔顶层 数量：15 把银钥匙 物品：暴伦大斧

银钥匙的地点和取得方法	
01 了望台 方法：砍开乱草	02 通人溪 方法：在有波纹的水里使用吊杆
03 巨木湖 方法：走到断桥处	04 公会森林 方法：在有波纹的水里使用钓杆
05 玫瑰小屋 方法：在被花围着的土地上使用铲子	06 果园 方法：在有波纹的水里使用钓杆
07 双刀营地 方法：在被花围着的土地上使用铲子	08 巫木湖 方法：恶魔雕像前使用铲子
09 风车坡 方法：在被花围着的土地上使用铲子	10 格雷夫人的卧室 方法：床上
11 乱葬岗 方法：开启地下棺材	12 断头丘 方法：在有水纹的水里使用钓杆
13 乱葬岗 方法：在墓碑前使用铲子	14 崖边道路 方法：在被蘑菇围着的土上使用铲子
15 虎克湾 方法：灯塔的柜子里	16 包尔斯顿南部服装店 2 楼 方法：直接拿取
17 黑木湖 方法：向那个石头的窟窿里射箭	18 暗屋 方法：在有水纹的水里使用钓杆（按下左摇杆瞄准射）
19 巫木石 方法：在有波纹的水里使用钓杆	20 地点：风车坡 方法：在被花围着的土地上使用铲子
21 主要秘室（哈比洞穴） 方法：在被蘑菇围着的土上使用铲子	22 古老传送门 方法：在有水纹的水里使用钓杆
23 乱葬岗 方法：在有波纹的水里使用钓杆	24 记忆花园 方法：在持斧人雕像后面使用铲子

一些游戏经验

<一> 结婚

1. 首先你要在这区域有套房子。

2. 然后不停的使用表情和NPC调情（不限男女），和送对方礼物，直到对方红心到最大，身体轮廓成绿色（爱上了你），这个好像魅力越高越容易。

3. 使用结婚戒指，对方头上的红心变成黄心（未婚妻）。

4. 和对方说话就可以结婚了，对方头上是个黄色的圆圈（老婆）。

要想离婚的话，打老婆然后再跟她说话就可以了，不过善恶值会减。

<二> 和老婆（包括男性）发生亲密关系

1. 要做这种事，首先要结婚。

2. 两人要在屋子里。如果对方不在，可以选择让对方跟随或者是到晚上。

3. 给对方送一次礼物（也可以不送），然后不停地使用表情调情，直到对方身体成绿色。

[illegible]对方说话就可以[illegible]不过具体[illegible]

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本人试过，按照上面的步骤，可以不限制次数的连续发生×××（超人！）。

<三> 买下整座村庄

1. 先准备个几十万

2. 如果你是善的，就把村民带出村庄，然后让他们等在原地。如果你是恶的，直接杀光全村就可以了。

3. 之后那些失去主人的屋子就可以买下了（大概过几分钟后，被杀的NPC还会复活）。

<四> 无限战斗加成

有一个恶魔门需要战斗加成（也就是连续攻击敌人的时间），我在战斗中最高能到60多，但是非常难，需要机会和技巧。一般情况下，只能回家找老婆（格雷夫人）试试了，先打几拳，然后用重腿踢倒，之后站在她身边，连续的按X键踢她就可以了（让你害别人，让你跟商店老板有一腿，让你不许我泡MM……）。释放你的满腔怒火吧。我战斗加成打到了51，经验就挣了13万多。



<五> 关于钓鱼

钓鱼真是很有意思，很讲究技巧，大的鱼非常难钓，不能有一次失误，很有挑战性。目前我钓到最长的鱼是76公分，最重的鱼170克。欢迎高手们比试一下。



<六> 合理利用BUG：

利用游戏中的BUG可以快速的得到经验、钱和特别物品：

（以下内容本人亲自试过，如果有什么问题欢迎提出意见。）

1. 取得无限银钥匙：

（1）接"哈比人洞穴"任务

（2）去"玫瑰小屋"

（3）在鲜花围着的裸露土地上使用铲子，拿到银钥匙。

（4）存盘，读取。

接着重复2—4的步骤，就可以拿到无限的银钥匙了。

注意：接任务之前不要去挖这个银钥匙，如果已经完成此任务，将无法在这里取得无限钥匙。

2. 反复打竞技场，挣经验和钱：

（1）接"竞技场"任务。

（2）进入竞技场比赛

（3）每回合结束，中途退出

（4）存盘，读取

重复2—4步骤就可以无限挣经验和钱了。

注意：最晚打完石巨人之后就不要再继续向下打了。

3. 快速利用买卖房子挣钱：

（1）去橡木村，买套房子，装修一次，共需要7500元（装修一次才会有战利品基座）。

（2）把价值最高的"战利品"放在战利品基座上（将战利品定义快捷键）。

（3）然后站在门口（不要走出去，不然门一关就进不去了），把房子卖掉。

（4）回屋子把战利品取回，然后回到门口买房子。

重复2—4的步骤，就可以快速的挣钱了。如果是利用那个2000元的战利品，10分钟挣10万是没有问题的。

对第3条利用BUG买卖房子挣钱如果有什么问题，可以观看望尘莫及同志采集的视频——http://guide.vgs[illegible].com/fable.wmv

FAQ

1. 问：《神鬼寓言》里我怎么才能见着雷夫人？老有卫兵拦着？

答：需要完成竞技场任务，之后格雷夫人就会邀请你去包尔斯顿北部作客。

2. 问：女镇长那个项链是从哪里弄到的？提示是说在主角小时候的村子里，可就是找不到啊！

答：就是在那个村子里（橡木村），到海边，沙滩上有两个木船，在两船中间使用"铲子"就能拿到。

3. 问：有一个石门打不开，说要换三种服装，到底是哪三种？

答：那个石门需要穿着"光明钢甲全套，黑暗精神服装全套，和盗贼装全套。分别跟石门说话。

4. 问：怎样才能偷商店里的武器？

答：1. 首先去酒吧多买些啤酒。2. 然后把武器店的店主带出去（最好远些）3. 然后让他站在原地，对他使用啤酒（最好3瓶以上），之后他就晕菜了。4. 回到店里对准物品使用偷窃，想拿什么就拿什么。不过会善恶值会减（要学会偷窃才行）。

5. 问：怎样才能离婚？

答：只要在家里打老婆，再跟其说话就可以了（注意要往死里打！）。

6. 问：如图那块石头有什么隐藏的东西吗？

答：那个石头上面有个孔，要用弓箭瞄准射，会有一把银钥匙掉下来。

7. 问：一共有几个雇佣兵？

答：一共有4个，分别在包尔斯顿酒吧、橡木村、光明神殿外、盗贼营地。



8. 问：怎么看书和信吗？

答：按BACK键，选择"冒险任务"，选择"书籍"，就可以看到书的内容了。

9. 问：宝藏线索的几部分如何得到？

答：宝藏线索1：完成"赏金猎人"任务得到

宝藏线索2：完成"迷路的商人"任务得到

宝藏线索3：杀死5个刺客后得到

宝藏线索4：纳特丛林箭术比赛取得高分

宝藏线索5：果园箱子里

宝藏线索6：风车坡箱子里

10. 问：包尔斯顿南部酒吧后面的酒窖如何开起？

答：当了望台中心的雕像指向包尔斯顿方向的时候，酒窖就能进去了。



11. 问：如何得到光明殿里奖励的武器？

答：1. 正午左右（当时捐钱时间差不多上午11点左右）2. 尽量一次多的捐钱（我当时捐了将近4万）获得：山提诺斯。（有一定随机性，可以提前存盘，反复试）

12. 问：如何拿到邪恶教堂奖励的武器？

答：1. [illegible]午夜左右（我祭[illegible]的时间差不多在晚上12点左右）2. 最好叫上两名雇佣兵，第1次祭完没给的话，马上再祭第2个。获得：天神长弓。（有一定随机性，可以提前存盘，反复试）

13. 问：如何接"雪巨魔攻击"、"镇压暴动"、"小兵营地"这三个初期任务？（开始"声望"不够，等够了，任务又消失了）

答：这一定是被取消的任务。剧情发展到后面会说什么什么门是通往虎克湾的惟一通道，这个门只能随剧情发展打开，而一开始的任务就有虎克湾的，问题就显然了。

14. 问：游戏后期的刺客任务如何完成？

答：刺客一共有5位，地点分别在：

（1）纳特丛林（出口）

（2）监狱小径（中间）

（3）巫木传送门（坟墓）

（4）风车坡（风车处）

（5）虎克湾（村里的钟）

5名刺客全部杀死后，得到宝藏线索3。

15. 问：狂刀的布偶如何得到？

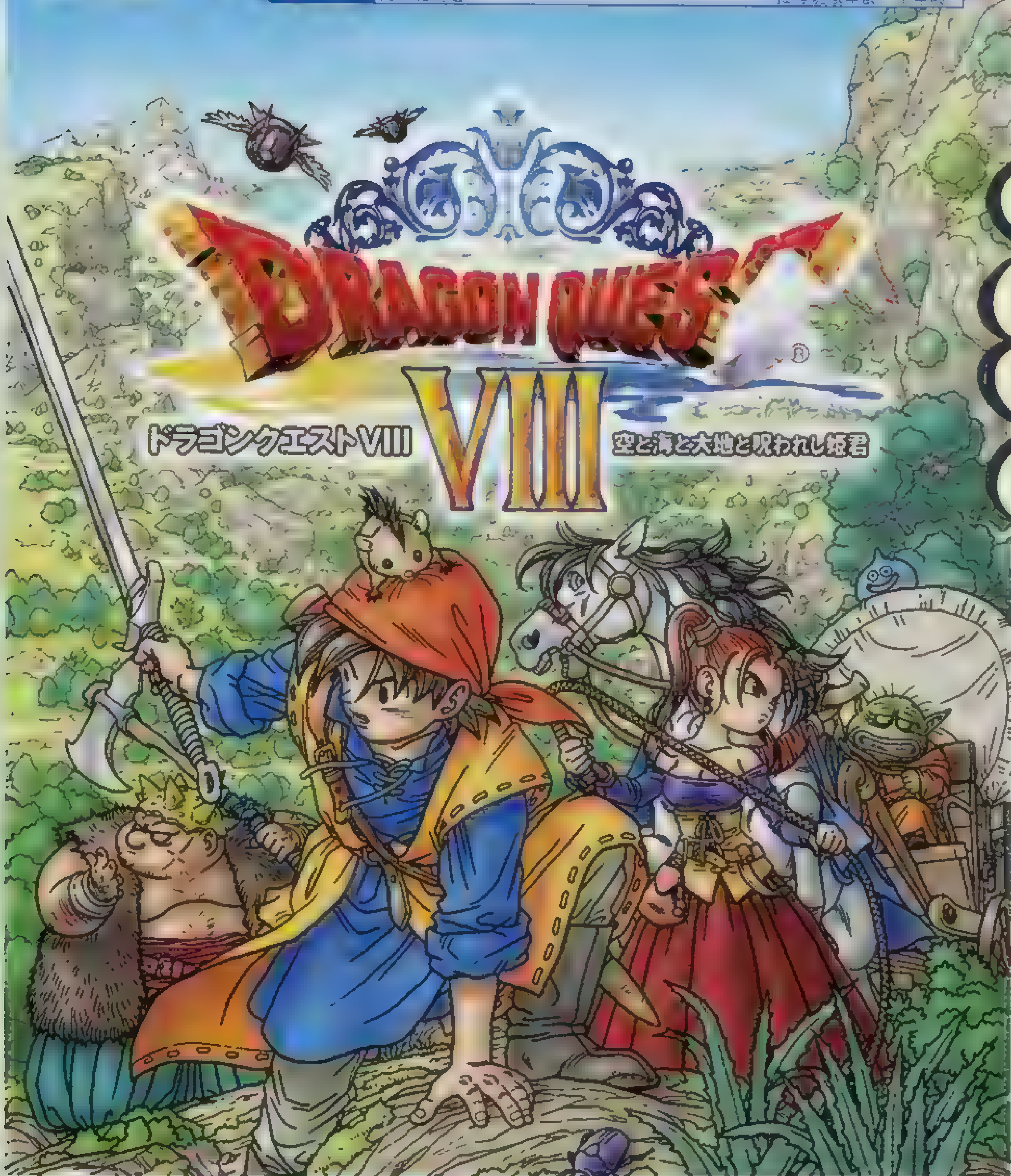
答：分别完成包尔斯顿南部酒吧、橡木村酒吧、双刀营地、纳特森林酒吧和虎克湾酒吧的小游戏，而且要取得很好的成绩，每个游戏都会给你一个布偶，拿着这5个布偶去包尔斯顿南部，那个老师会自动找你用狂刀的布偶跟你换。

16. 问：宝藏线索1至6我已经全部拿到，但是看不懂，谁知道宝藏的具体位置？是什么东西？

答：在果园里找，具体是在谷仓外面，那堆货与谷仓的[illegible]之间，要自己[illegible]铲子，因为不会自动出现[illegible]……[illegible]平底锅攻击力[illegible]……如果[illegible]全就找到的话，平底锅攻击力[illegible]。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix	RPG
PS2 ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君	2004年11月27日	日版



世界、见闻、



文 沙罗

协力 纱迦&SOUL

基本操作

十字键／左摇杆	行走／移动光标
○键	打开菜单／确定
×键	取消
□键	关闭所有菜单／调出地图（地图分局部地图和世界地图）
△键／L3	对话／调查／开门／确定
L1键	视角向左旋转／确定
R1键	视角向右旋转
L2键	恢复背后视角／取消
R2键	第一人称视角
左摇杆	奔跑／行走／移动光标
右摇杆	移动视角
SELECT键	表示战斗记录
START键	开关画面左下方的指南针

世界篇

Prologue

有这么一根传说的魔杖，从古代时候起便蕴涵有邪恶的神秘力量。

在封印着这根魔杖的王城里，出现了一位名叫多尔马格斯的小丑，魔杖的封印就此解开。

觉醒的邪恶力量开始了诅咒，美丽的王城成了静止的魔城，国王与公主也改变了原本的外貌。

仅仅，有一位青年从诅咒的波动中脱难，为了拯救国王和公主，展开了未知的冒险。

开始冒险

冒险をする	展开冒险
冒险の书をつくる	制作冒险之书
冒险の书を消す	消除冒险之书

通常菜单

はなす	对话，与NPC交谈用
どうぐ	道具，可使用或确认各个角色或口袋中持有的道具
つよさ	能力，可确认各个角色的能力
じゅもん	咒文，可以使用移动中的咒语
なかま	同伴，与队伍中的同伴交谈。利用十字键可以选择交谈对象
さくせん	作战

在选择了“つよさ”这一指令后，便会出现队伍中同伴的能力状态显示。左边是人物的名字、性别、等级和装备等等。

ぜんいん	能看到所有队员的HP、MP、攻击力、防御力以及技能点数
HP	表示角色当前的体力值，当HP变为0后该角色战死（有时为昏迷），不能出场战斗
MP	表示角色当前的魔法力，使用咒语或部分特技时都要消耗一定量的MP
レベル	表示角色当前的等级，等级上升时可以增加各种能力值
ちから	力量，数值越大攻击力越高
すばやさ	速度，速度越快，在战斗中就会越先进行攻击
みのまもり	身体的守护度，越高则物理防御力越高
かしこさ	智慧，数值越高则魔法的威力越大
うんのよさ	表示角色的运气高低
こうげき力	攻击力，数值越高则给予敌人的物理攻击伤害越大
しゅび力	防御力，数值越高则受到的伤害越小
さいだいHP	最大HP，当前角色HP的最大值。可以利用睡觉、魔法和道具进行回复
さいだいMP	最大MP，当前角色MP的最大值。可利用睡觉、道具进行回复
EX	经验值，打败敌人后得到的数值。数值累积到一定程度后便会升级
カジノのコイン	赌场筹码
あずけたちいさなメダル	交给徽章女王的徽章数量
おかね	金钱
しょじきん	所持金
ぎんこう	银行存款
ぼうけんした时间	冒险时间

©2004 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved

www.plumbook.cn

揭秘……寻求的答案就在这里！



1.トラペッタ（特拉佩塔镇）	11.旧修道院跡地（旧修道院遗址）	21.荒野の山小屋（荒野的山小屋）	31.隠者の家（隐者的家）	41.オークニス（奥克尼斯镇）
2.滝の洞窟（瀑布洞窟）	12.川沿いの民家・教会（河边民家・教会）	22.トロデーン城（托罗登城）	32.ふしぎな泉（不可思议之泉）	42.薬草园の洞窟（草药园洞窟）
3.滝の上の家（瀑布上的房屋）	13.アスカンタ城（阿斯坎塔城）	23.トロデーン西教会（托罗登城西的教会）	33.暗の遺迹（暗之遗迹）	43.圣地ゴルド（圣地哥尔德）
4.トラペッタ东の高台（特拉佩塔镇东的高地）	14.願いの丘（愿望之丘）	24.メダル王女の城（徽章公主之城）	34.砂漠の教会（沙漠教会）	44.サヴェッラ大圣堂（萨维拉大圣堂）
5.リーザス村（莉萨斯村）	15.湖畔の宿屋（湖畔的旅店）	25.ベルガラック（贝尔加拉克镇）	35.龙骨の迷宫（龙骨迷宫）	45.法王の馆（法王之馆）
6.リーザス像の塔（莉萨斯像之塔）	16.バトルロード格斗场（竞技之王格斗场）	26.ラパンハウス（豹之家）	36.リブルアーチ（利布尔亚奇镇）	46.海贼の洞窟（海贼洞窟）
7.ポルトリンク（朴尔特林克港镇）	17.パルミド（帕尔米德镇）	27.海辺の教会（海边教会）	37.神秘场所	47.レティシア（雷提西亚村）
8.船着き场（码头）	18.女盗贼のアジト（女盗贼的家）	28.サザンビーク城（萨森比克城）	38.雪越しの教会（越冬教会）	48.神鸟の巣（神鸟之巢）
9.マイエラ修道院（麦拉修道院）	19.剣士像の洞窟（剑士像的洞窟）	29.王家の山（王家之山）	39.ライドンの塔（莱顿之塔）	49.三角谷（三角谷）
10.ドニの町（丹尼斯镇）	20.モグラのアジト（鼹鼠巢穴）	30.商人のテント（商人帐篷）	40.メディばあさんの家（梅迪婆婆的家）	50.龙人族の里（龙人族之村）
				51.炼狱岛（炼狱岛）

*地图中的"宝箱"图标表示野外有宝箱的地点；"怪"则表示可以捕捉的怪物的出现地点。此地图由"《DQ》系列"的达人玩家——青蛙勇者连夜赶制而成，在此特别表示感谢

选择“道具”指令以后

どうぐ整理	将全员持有的非装备道具全部放入口袋中
ふくろ整理	将口袋中的道具按照种类（种分别）或五十音（あいうえお顺）类
つかう	使用道具
わたす	把道具交给别人
そうび（はずす）	装备或卸下
すてる	丢弃
やめる	取消

选择“作战”指令以后

まんたん	自动使用魔法将所有队员的体力回复至最大
そうび	装备武器和防具
さくせんがえ	更改作战指令
ならびかえ	更改队列，注意移动中只显示队伍打头的角色
せってい	设定，专门设定画面比例（画面サイズ：4 3或16 9）立体声或单声道以及音乐音效的音量
战いのきろく	查看目前为止的冒险记录
*れんきんがま	使用炼金釜进行道具装备合成
*チ　ムへんせい	为收得的怪物进行队伍编成

作战指令

除了主角以外，玩家能够对其他同伴下达任意6种指示。其中除了手动外，其余的指令均有A自动帮助执行。

がんがんいこうぜ（一鼓作气吧）	只用最强的攻击魔法或特技来战斗，MP会消耗得很快
いのちだいじに（珍惜生命）	非常注重HP残量的作战方式。HP不足时可以使用此作战
バッチリがんばれ（加油）	攻守平衡的指令，根据当前状况进行攻击或恢复
おれにまかせろ（交给我吧）	只使用辅助魔法或恢复魔法，不会对敌人进行攻击
じゅもんをつかうな（不使用咒语）	不使用一切消耗MP的咒语
めいれいさせろ（下达命令）	手动，推荐使用

战斗菜单

たたかう（战斗）	令队伍中的角色进入战斗状态
にげる（逃跑）	逃离战斗，逃跑失败时会遭到攻击。但到达一定的等级后，就能100%逃跑成功
おどかす（恐吓）	吓跑比自己能力低的敌人，成功时逃跑的怪物会有一定几率掉下宝箱
さくせん（作战）	更换作战指令

战斗

在正式进入战斗后，还会出现8种详细战斗指令。

こうげき（攻击）	进行物理攻击，攻击力越高伤害越高
じゅもん（咒语）	使用魔法攻击，会消费一定量的M
とくぎ（特技）	使用特技攻击，一些特技只有在装备了相应武器后才能使用
ぼうぎょ（防御）	防御敌人的攻击，受到伤害会减少。
どうぐ（道具）	使用该角色所持有的道具。注意不能使用放在口袋中的道具
そうび（装备）	可以在战斗中立刻更换武器装备，且该回合内仍然能够行动
ためる（蓄力）	进行蓄力，可以令攻击、魔法、特技等多种行动的效果上升

异常状态效果

■ねむり

持续睡觉不能作任何行动。遭到敌人攻击（一定几率）、使用魔法“キアリク”或过几个回合后便能解除。

■こんらん

陷入混乱状态。不能直接下达指令，遭到敌人攻击（一定几率）、使用特定道具或经过几个回合后便能解除。

■マヒ

身体陷入麻痹状态而完全不能行动。在经过几个回合、使用特定道具或使用魔法“キアリク”后就能够解除。

■マヌーサ

被幻像所包围，攻击很容易MISS。在经过数回合后便能解除。

■マホトン

魔法咒语被封，一段时间内无法使用。经过数回合后便能解除。

■どく、もうどく

中毒后，HP会缓缓减少。“どく”（毒）只在移动中起作用，而“もうどく”（猛毒）则在战斗、移动时都会发生作用。可以使用道具、魔法“キアリク”或在教会中解除该状态。

■のろい

遭到诅咒。在该状态下一回合内无法行动。若中了装备品的诅咒，则只能在教会中解除。

■しに

当HP为0时角色战死。可以使用道具、魔法“ザオラル”、“ザオリク”或在教会中复活该角色。

世界中的各种设施

教会



游戏的记录场所。除了可以在这里进行记录外，还能够得到一些其他的救助。另外，在战斗中若玩家的队伍全灭，那么队伍便会直接转移到最后一次去过的城镇中的教会里，同时金钱减少一半，其他一切资料保留。所以总的来说还是比较划算的，特别是对那些喜欢练级的玩家而言。（主角死亡时若回到城镇即可自动复活）

おいのりをする（祈祷）	进行记录。注意第一个问是询问玩家是否记录，第二个问是询问是否继续游戏。玩家要注意在选了“不记录”后，千万不要再选“不继续游戏”，否则游戏就会立刻结束，玩家之前的心血就……
おつげをきく（倾听神谕）	可得知队员们升下一级时所需的经验值。
いきかえらせる（复活）	花钱令战死的同伴复活。不过战死同伴的等级越高，所花的钱就越多。
どくのちりょう（解毒）	为中了毒的同伴解毒。
のろいをとく（解开诅咒）	为中了装备品诅咒的同伴解咒。（中了诅咒后不能卸下该装备，主角除外）
やめる（取消）	退出选项菜单。

道具屋／杂货屋／武器屋／防具屋



在这些商店里能够买到许多冒险必备的物品。尤其是武器和防具。

かいにきた（买东西）	购买商品。
うりにきた（卖东西）	卖掉物品。所得的金钱只有买价的一半。
やめる（取消）	退出购买菜单。

宿屋（旅店）

花费很少的金钱便能够在这里睡上一觉，好好的休息。醒来后HP、MP等都会恢复。注意住宿（泊まる）是睡到早上，休息（休む）是休息到晚上。



爱の银行（爱之银行）

银行可以以1000G为单位存放金钱。存放的金钱在存进银行以后，这部分钱是不会因为队伍在战斗中全灭而减少的。



赌场

游戏中有个别地方设置有赌场，玩家可以在这里玩到许多的赌博游戏。比如老虎机，扑克牌等。一旦赌赢了的话，就可以用得到的筹码去换一些极为珍贵的道具。大家若是有空了，请务必一试，因为如果能够交换到强力的武器装备的话，在游戏初期可就天下无敌了啊！

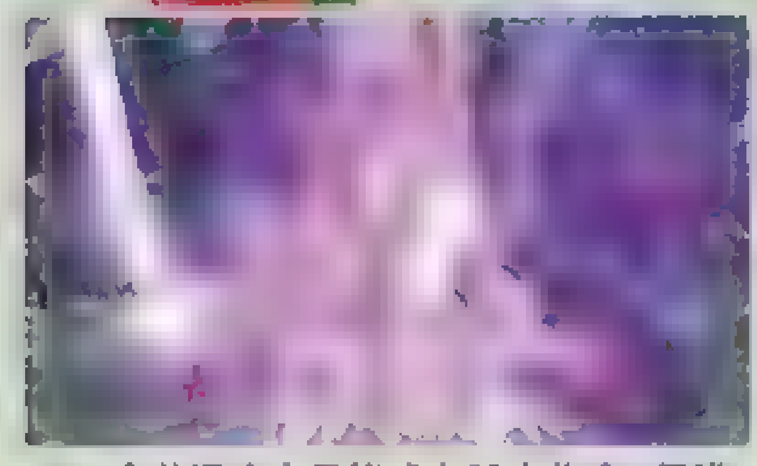


www.plumbook.cn



超级赛亚人就是这样炼成的！

テンションシステム系统



▲一个普通攻击只能减少90点伤害，但进入了超级TENSION状态后就能够造成成百上千点的伤害！因此该系统在对付BOSS时十分有用！

在战斗中使用"ためる"之后，角色的テンション（TENSION）就会上升。若连续使用"ためる"指令的话，角色的TENSION就会从5点上升到20、50甚至100点。此时无论是攻击还是使用魔法，其效果都能得到显着的提升。只是有一点要注意：在进行了一次行动，或是中了敌人的惊吓攻击、睡眠攻击、接触特殊效果等攻击后，TENSION就会回复到普通状态。需要注意的是，在从50点蓄力到100点时，有失败的可能。但就算蓄力失败，之前的50点依然保留。所以大家可以反复尝试。



スキルマスター系统





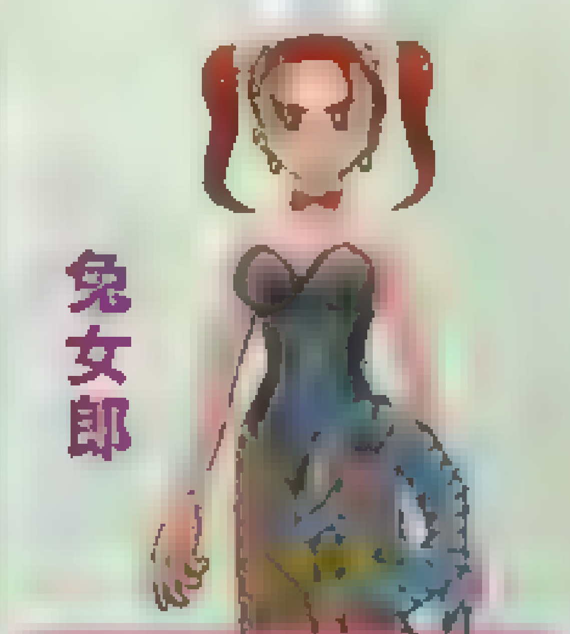
技能系统是本作中新增的系统。从LV4级开始，角色们上升一个等级时，就会获得一定量的技巧点数。大家完全可以根据自己的喜好，将这些点数分配给每个角色的各种技能上。是集中培养某一项技能，还是平均分配？这些都可以由大家自己选择。由于每位角色直到等级99为止，他所能得到的技能点数也只有350点，所以剩下的150点技能就只能靠技巧种子（スキルのたね）来加了。这也就要求大家在为角色分配点数时绝对一定要事先心中有数。

杰西卡的换装

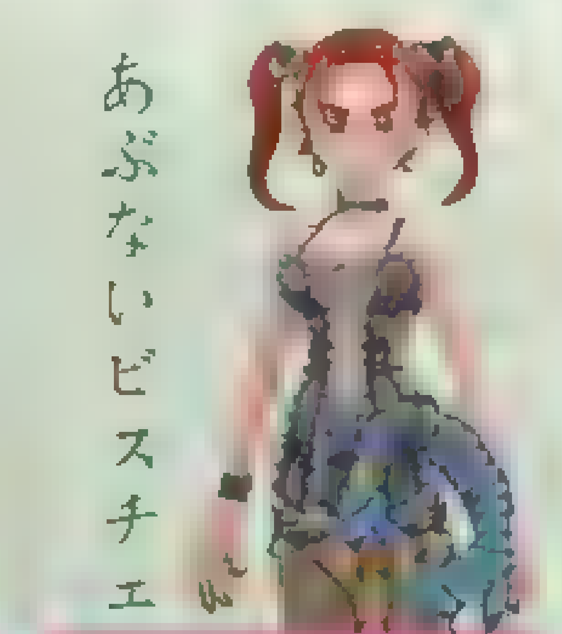
杰西卡是队伍中惟一的女性角色，所以制作人也都对她特别照顾。只要让她装备上特定的服装，就可以改变她的着装模样。下面这些图便是这些特殊的服装以及它们的入手方法。



靠あぶないビスチェ和ひかりのドレス这两个装备合成



同时装备あみタイツ＋バニースーツ＋うさみみバンド



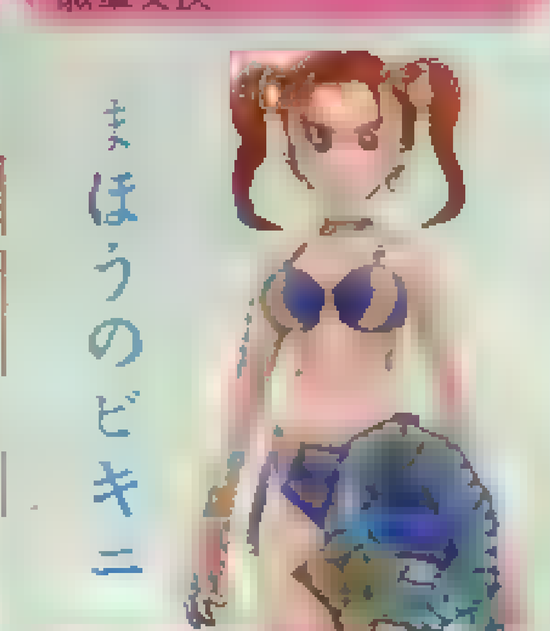
隐藏迷宫中或着用99个小徽章交换



バルミド的防具店



リーザス村杰西卡的房间



リブルアーチ的防具店

*No.01 主人公（艾特） ID顺

エイト



宠物：老鼠托泼

获得道具：异次元口袋

金钱：∞

主要技能：剑、枪、回旋镖、格斗、勇气

豆知识

原本是隶属于托罗希王国的亲卫兵。由于王城的一次变故而与托罗希等人一起展开了旅行。虽然看上去有些呆头呆脑，但为人憨厚正直。上衣口袋中住着一只聪明可爱的小老鼠，总是喜欢偷偷将头伸出张望四周。

推荐技能：

没有特别弱的技能，属于万能型的超强角色。考虑到技能的实用价值的话，还是首先将剑和勇气这两种技能练至最强较好。

Lv	必要SP	内容	种类	效果
剑				
1	4	剑攻击力＋5	通常	装备剑时攻击力＋5
2	9	ドラゴン斩り	特技	给予龙系敌人大伤害
3	15	火炎斩り	特技	炎属性的攻击
4	22	剑攻击力＋10	通常	装备剑时攻击力＋10
5	30	メタル斩り	通常	给予金属系敌人大伤害
6	40	会心确率上升	特技	装备剑时容易打出会心一击
7	53	はやぶさ斩り	特技	2回攻击
8	66	剑攻击力＋25	通常	装备剑时攻击力＋25
9	83	ミラクルソード	特技	给予敌单体伤害同时回复HP
10	100	ギガスラッシュ	特技	给予一组敌人强力伤害
[illegible]				
1	3	枪攻击力＋5	通常	装备枪时攻击力＋5
2	7	しっぷう突き	特技	战斗中抢先攻击
3	12	一闪突き	特技	要么会心一击，要么MISS
4	18	枪攻击力＋10	通常	装备枪时攻击力＋10
5	25	さみだれづき	特技	连续攻击3～4回
6	34	会心确率上升	通常	装备枪时容易打出会心一击
7	45	なぎ拂い	特技	全体攻击
8	59	雷光一闪突き	特技	会心一击的几率更高，MISS几率降低
9	77	枪攻击力＋25	通常	装备枪时攻击力＋25
10	100	ジゴスパーク	特技	敌全体大伤害
[illegible]				
1	6	クロスカッター	特技	连续攻击最左端敌人2次
2	12	ブーメラン攻击力＋5	通常	装备回旋镖时攻击力＋5
3	18	パワフルスロー	特技	给予敌全体同等的攻击伤害
4	25	ブーメラン攻击力＋10	通常	装备回旋镖时攻击力＋10
5	32	バーニングバード	特技	炎系的全体攻击
6	40	ブーメラン攻击力＋15	通常	装备回旋镖时攻击力＋15
7	52	超パワフルスロー	特技	パワフルスロー的强化版
8	66	ブーメラン攻击力＋20	通常	装备回旋镖时攻击力＋22
9	82	シャイニングスコール	特技	给予敌全体80点左右的伤害
10	100	ギガスロー	特技	给予敌单体大伤害
格斗				
1	4	素手攻击力＋5	通常	不装备武器时攻击力＋5
2	11	大ぼうぎょ	特技	受到较小伤害
3	17	石つぶて	特技	对一组敌人使用投石攻击
4	24	せいけん突き	特技	给予敌单体强力攻击
5	33	素手时攻击力＋20	通常	不装备武器时攻击力＋20
6	42	しんくうは	特技	给予敌全体真空属性攻击
7	52	会心确率上升	通常	不装备武器时容易打出会心一击
8	70	ばくれつけん	特技	给予敌全体4回攻击
9	82	岩石おとし	特技	给予敌全体100点左右的伤害
10	100	素手攻击力＋50	通常	不装备武器时攻击力＋50
[illegible]				
1	8	ルーラ	魔法	转移到去过的城镇
2	16	キアリク	魔法	解开麻痹或睡眠状态
3	28	トヘロス	魔法	移动中比自己等级低的怪物不会出现
4	40	マホトーン	魔法	封印敌人的魔法
5	48	ライデイン	魔法	给予敌全体70点左右的伤害
6	56	MP消费3/4	通常	消费MP为通常的3/4
7	70	メガンテ	魔法	牺牲自己给予敌全体大伤害
8	82	ベホマズン	魔法	完全回复我方全[illegible]
9	90	MP消耗半分	通常	消耗MP为通常的1/2
10	100	ギガデイン	魔法	给予一组敌人150点左右的伤害
	100	ギガスラッシュ	特技	同剑100。剑与勇气满100时进化成ギガブレイク

*人物介绍中的部分内容纯属恶搞，如有雷同，绝无可能。

www.pl...book.cn

知识篇

1 寻找水晶球

トラペッタ

在酒场与ルイネロ对话，返回广场引发事件。

↓

在镇外与ルイネロ的女儿对话，之后前往她家（镇中井边的房子）。

↓

在镇外与托罗蒂对话后，在旅店住宿一夜，之后前往泷の洞窟，打败BOSS获得水晶球。

↓

返回ルイネロ的家，将水晶球交给他。

↓

出镇一直向南方走，来到リーザス村。

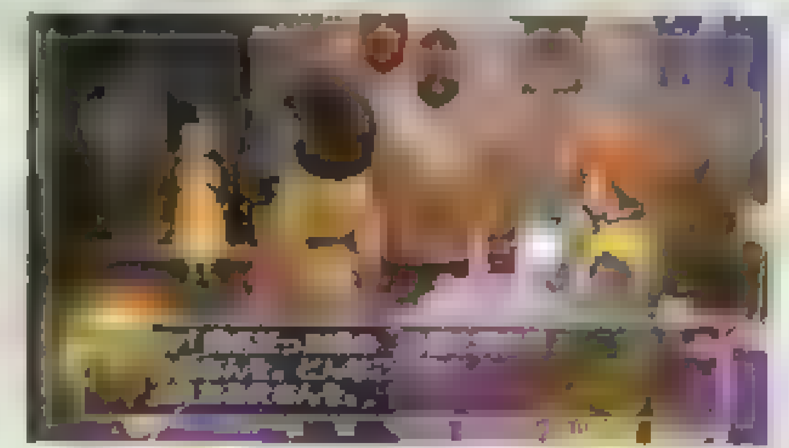
意外——"姬君"的真实身分一开始便被揭穿！

序幕从主人公一行为了某个原因而追寻一个名叫多尔马格斯的小丑开始。当艾特、洋格斯和托罗蒂登城的国王托罗蒂三人赶着马车进入特拉佩塔镇时，镇上的居民们都向他们报以奇怪的目光。按照托罗蒂的说法，这个镇上居住着一位名叫莱拉斯的伟大魔法师，而曾对托罗蒂和他的女儿米缇亚施下了诅咒，令父女俩变成怪物和白马的多尔马格斯，据说曾经也是莱拉斯的弟子。如果能够找到莱拉斯的话，或许就能够找到解开诅咒的方法或者克制多尔马格斯的方法。

可惜事与愿违，在酒吧中，艾特与洋格斯打听到莱拉斯在前不久的一场大火中被烧死。这噩耗令托罗蒂王大受打击。就在大家遗憾地准备离开小镇时，镇上有名的占卜师路易尼罗的女儿尤莉玛突然留住了他们。原来本对占卜百发百中的占卜师路易尼罗不知为何突然失去了法力，尤莉玛猜测这可能是占卜用的水晶球没有法力的原因……于是，艾特等人为了找到大块的水晶球，进入了镇子南方的瀑布洞窟。



▲瀑布洞窟中的BOSS可以靠蓄力后猛攻，这样便可轻松取得胜利。



▲原来路易尼罗之所以丢弃水晶不愿再占卜，是因为路易尼罗曾替欲杀害尤莉玛真正双亲的恶人占卜过他们的住处。害死尤莉玛双亲的罪恶感令他无法再从容地占卜下去。

2 名门之后

リーザス村

在村口引发两个小鬼事件后，在白天时进入村内的豪宅。

↓

在最上层房内发现老鼠洞后控制老鼠找到书桌上的信，连续与2楼门前的小鬼对话将信交给他。

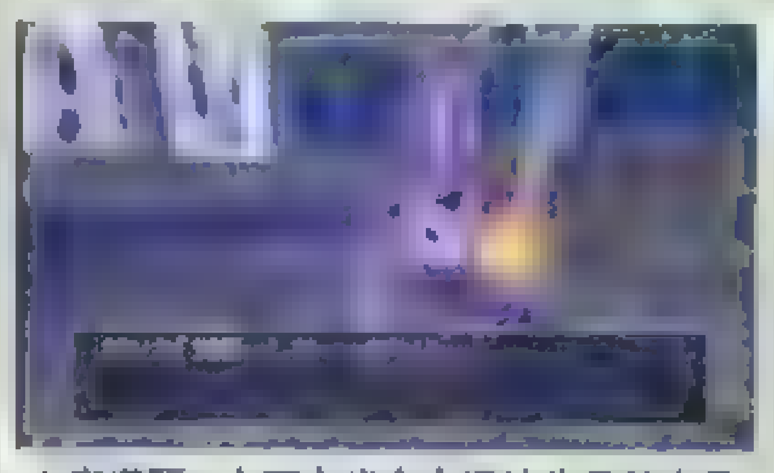
↓

在一位小鬼的带领下前往村外东边的东の塔。在塔顶遇到杰西卡并发生事件。

↓

返回村中，在宿屋中睡一觉后，到杰西卡家2楼发生吵架事件，之后杰西卡独自一人去了港镇。

靠着路易尼罗的占卜，大家得知杀害莱拉斯的凶手便是他的弟子多尔马格斯，于是立刻连夜追赶，来到了边境的小村莉萨斯村。经过打听才知，居住在该村的名门阿鲁巴特家之后——沙贝鲁特不知被什么人所杀害。在他的妹妹杰西卡的房间中，大家发现了一封杰西卡的遗书，原来杰西卡为了给兄长报仇，独自一人去了遇害处——东方的莉萨斯像之塔。担心杰西卡一个人会出什么意外，艾特等人也在小男孩泊尔克的带领下赶往莉萨斯像之塔。



▲在塔顶，杰西卡将众人误认为是杀害兄长的盗贼而展开连续攻击，幸好双方在兄长的灵魂的引导下解除了误会。

3 出海

ポルトリンク

从东の塔前的岔路一直向右走可到ポルトリンク港镇，在大灯塔内遇到杰西卡。

↓

整装待发后再找杰西卡对话，三人一起出海，打败章鱼BOSS。

↓

找到杰西卡并再度出海后，在船上杰西卡加入。在船舱内找到托罗蒂发生事件。以后便可以使用炼金釜了。

误会解除后，杰西卡也了解到，多尔马格斯才是杀害兄长的真正凶手。性格好强的她决心独自一人为兄长报仇。不过在补尔特林克港口，由于最近大海上经常有可怕的魔物出没，所以船员们无论如何都不敢让杰西卡一人上船。无奈的杰西卡灵机一动，便拜托艾特等人代她打败出没的魔物。



▲在港口，找图中的女子对话便能够查到每个角色当前的技巧等级和所需点数。



▲BOSS的全体攻击十分厉害，若对自己的实力无绝对把握，可以采取主角专门回复HP、洋格斯蓄力攻击的战术。



◀在船上，洋格斯告诉了大家自己成为艾特小弟的缘由——曾是山贼的他在打劫艾特和托罗蒂时险些跌下悬崖，幸被善良的艾特所救。深受感动的他决心从此金盆洗手并拜艾特为大哥，永远追随。

支线—红树事件



在游戏前期前往瀑布上的房屋，会在房中遇到一个奇特的男子。他自称工具箱遗留在了附近的一颗红叶大树下并拜托艾特等人去找回来。红树就在特拉佩塔镇东的高地（世界地图No.4）不远处。将工具箱还给房间中的大叔后，就可以得到几个老鼠特别爱吃的奶酪。

4 圣堂骑士团

マイエラ修道院

下船后沿着小路，途经マイエラ修道院一直来到ドニの町。在酒吧中遇到库库尔并发生事件。

↓

返回マイエラ修道院，在院内与挡在门前的两人交谈，进入后在地下室中发生事件。

↓

回到1楼，从另一侧的门出去，在前往院长住所的小桥上再度会遇到两个拦路的人，返回院内时遇到库库尔。

↓

走出修道院左转，沿着小河边的小路一直走到底，会找到旧修道院遗地。在石碑前使用库库尔给的圣堂骑士团の指轮可打开入口。打败里面的BOSS并穿过旧修道院，便可来到湖泊中的小岛。

↓

来到院长居室2楼发生事件。大家被当成杀害院长的凶手而被关押。

↓

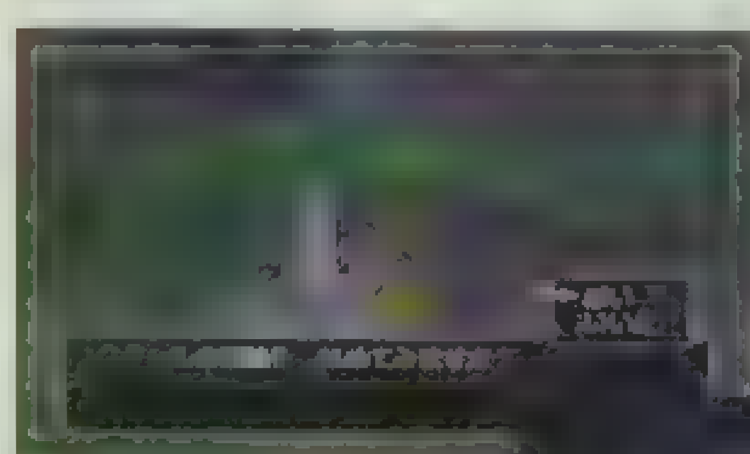
在固定情节中逃离牢房后，发生修道院失火情节，立刻穿过修道院前往院长居室。

↓

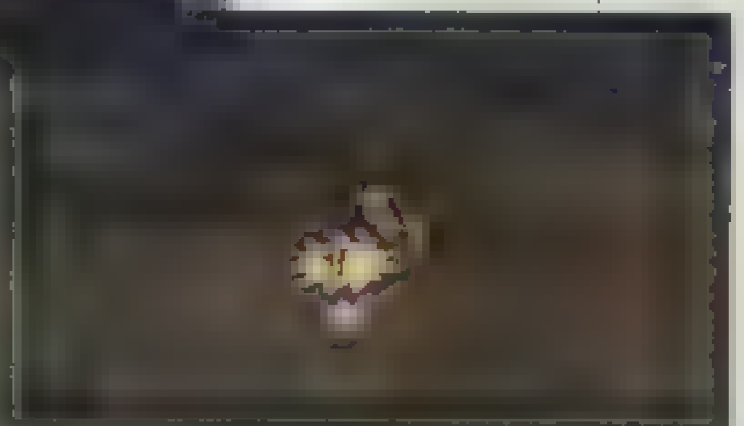
在院长室发生情节后，库库尔加入，同时获得世界地图。

由于大家的目的一致，所以杰西卡也加入了艾特等人的队伍。在丹尼斯小镇的酒吧中，大家无意中遇到了圣堂骑士团的队员库库尔。由于他与人赌博时出了老千，不仅引起了对方的愤怒，还将艾特等人误认成了库库尔的同伙而大打出手……趁乱离开酒吧后，风流的库库尔立刻向杰西卡发动了攻势，还将证明骑士团身分的贵重戒指送给了她。

杰西卡并没有领情，决定回麦拉修道院送还戒指。不过当大家在院中再度遇到库库尔时，他却郑重其事地拜托众人，希望他们能够通过密道去院长的住所看看里面的动静。原因是他感到一股不祥的气息笼罩着院长的住所。



◀在旧修道遗址前，要靠库库尔给予的戒指才能打开入口。



▶在旧修道院中会遇到金属史莱姆，这种魔物一只的经验值就有1350点！是练级理想的对象。它的HP是4点，但喜欢逃跑且防御超高。可以使用圣水或金属斩对其造成有效攻击。

在院长的寝室中，大家遇到了苦苦追寻的多尔马格斯，然而他的突然消失，使得众人反而被随后赶到的圣堂骑士团员当成了企图杀害院长的凶手并被关押了起来。还好在库库尔的暗中相助之下，众人逃出了地牢。但此时多尔马格斯再次向院长伸出了魔掌。无能为力的众人只能眼睁睁地看着杀害了院长的多尔马格斯扬长而去……


3DM

◀院长遇害后，库库尔为了报仇也加入了队中。同时还会得到世界地图。以后在野外就可以随时按□键调出世界地图查看地形了！

沙罗的PLAY日记

相隔4年之后玩到《DQ8》，心情自然是十分激动的。不过游戏才刚一开始，就遇到了一件令人大跌眼镜的事情。那就是自己猜测了许久的，被传说中的"姬君"竟然一开始就被揭露了身分——而且还变成了一匹白马也罢，这倒令我更想知道"马姬"的真正模样了。

冒险心得之一　想当勇者？一定要有绝厚的脸皮！

不管是迷宫或是城镇，即使你面对着的是国王、是美女，也一定要脸不变心不跳地闯进民宅，在众目睽睽之下打开别人的柜子，捧碎公家的木桶、罐子；甚者乎，就连挂在墙上的口袋或者每个村落中的枯井，也绝对不能遗漏　切记！在任何一个不起眼的角落，都有可能沉眠着强大到足以拯救世界的究极道具！即使得到的是不屑一提的几文小钱，或者一把早已生锈的青铜小刀，你也一定要摆出一副眼泪汪汪的神情，口中大叫"啊，原来这就是传说中的废铁啊！"只有这样，你才有可能拥有一个健全的身心去对付抢夺公主的恶龙……啊，不对，是被诅咒了公主的小丑！





这便是朕的新发明——**炼金釜**　吃惊吧？能够发明出这东西，也不枉朕每日在马车中熬夜辛劳了。现在，让朕来介绍一下它的使用方法吧：

在我们第一次乘船出海后，炼金釜便能够使用。炼金釜的合成道具需要花费一定的时间，这一点在旅行中是通过步数来表现的。只有在我们移动了一定的距离后，合成才能够完成。当道具完成时，各位能够听到"叮"的一声，表示合成已经结束。由于表示合成完成的音效实在太像微波炉，所以炼金釜又被许多人戏称为微波炉……实在太过分了，朕的杰作啊

啊，差点忘了提，合成的步数会根据合成的物品不同而改变。越是珍贵的道具，合成所花费的步数就越多。炼金釜在旅行到一定程度后还可以获得改造，之后便能够放入 3 个道具进行合成了。

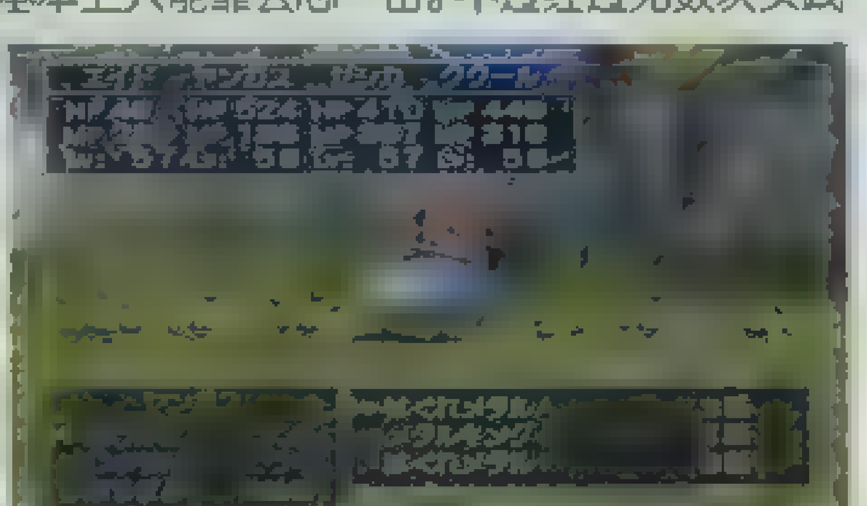


冒险心得之二　练级无双！

和系列以前的作品一样，在本作中最好的赚钱方法还是打金属系的史莱姆。这一代中登场的金属系的史莱姆有3种，分别是メタルスライム（金属史莱姆，1350点EXP）、はぐれメタル（离群金属史莱姆，10050EXP）和メタルキング（金属史莱姆王，30010点EXP）。这3个家伙的共通特点是HP为极少，但防御力高，敏捷度高，而且特别爱逃跑，真是令人又爱又恨。按照系列的惯例，只有会心一击、金属系攻击和圣水（除了FC版的4代外，其他几代都不再实用）是它们的克星。由此可以总结出两类方法：一是用主人公和库库鲁的メタル斩り，此技几乎不会失手，只是最高伤害只有2点。后期配合从贝尔加拉克镇的赌场换来的可以两次攻击的はやぶさの剑，一次最高可砍4点，相当实用；二是使用有可能出现会心一击的技能，如主人公的一闪突き、雷光一闪突き，洋格斯的まじん斩り、大まじん斩り。一旦命中就能一击必杀，但失败的可能性相当高。



初期打到旧修道院遗迹时，在深处就有很高的几率遇到金属史莱姆。因能力所限，此时只能靠主人公的メタル斩り和洋格斯的まじん斩り来打。不过一战一千多的EXP对当时的队伍来说真可谓暴富。在王家之山入口附近出现几率超高，加上离回复点近，更加方便。离群金属史莱姆早在トロデーン城里就能遇到，有船之后可以去地图左下方的小岛，但几率不高。有了神鸟之后，可以去龙骨的迷宫南部沙漠的高台上，这里离群金属史莱姆经常成群结队地出现。对付它主要靠会心一击，运气够好的话用はやぶさの剑加メタル斩り也能将其干掉。经验值最多的金属史莱姆王在龙骨的迷宫、黑暗魔城都市中都有出现。此外拿到神鸟后去莱顿之塔北边的高地，这里是史莱姆乐园，各种各样的史莱姆都有，当然也包括金属史莱姆王了。对付它就基本上只能靠会心一击。不过经过无数次实践后，我已经总结出了一种最好的方法，只要金属史莱姆王第一回合不逃，有99％的几率将其KO！



首先玩家要合成出不可思议的水鼓，给洋格斯带上，然后想办法提高洋格斯的速度。遇到金属史莱姆王后第一回合主人公和库库鲁蓄气，洋格斯使用不可思议的海星，杰西卡使用ピオリム提升全员的敏捷度。第二回合后主人公和库库鲁用はやぶさの剑加メタル斩り，洋格斯继续使用不可思议的海星，杰西卡使用提升全员的敏捷度。两次提升敏捷度后我方基本上能够全员抢在金属史莱姆王前行动，而两次聚气之后的はやぶさの剑加メタル斩り一次可以砍7~10点HP，如果洋格斯抢先出手达到[illegible]次蓄气效果的话[illegible]剑就解决了。用此法砍泡沫金属史莱姆更是牛刀杀鸡，轻而易举！



*No.02 洋格斯 ID 顺　ヤンガス

自称：艾特的子分（小弟）

获得道具：山贼资格认证书

金钱：打劫的财产

主要技能：斧头、锤子、镰刀、格斗、人情

豆知识：

曾经是某个小地区的山贼。在一次对主人公的打劫行动中反被主人公所救，被主人公的善良所打动，从此跟随并尊称主人公为"兄贵"（大哥）。虽然身材矮胖但力量颇大，善于使用斧头等粗犷的武器战斗。

推荐技能：

斧系的"魔神斩"（まじん斩り）和格斗系的"真空波"（しんくうは）应优先练会。之后集中只需集中练斧系和人情。斧系有全体攻击的技能、而"（大）魔神斩"则拥有极高的会心一击率。

Lv	必要SP	内容	种类	效果
斧头				
1	6	かぶとわり	特技	攻击时随机降低敌人防御力
2	12	斧攻击力＋5	通常	装备斧头时攻击力＋5
3	19	まじん斩り	特技	攻击时要么会心一击要么MISS
4	26	会心一击确率上升	通常	装备斧头时容易出会心一击
5	34	斧攻击力＋10	通常	装备斧头时攻击力＋10
6	42	蓝天魔斩	特技	随机给予敌人麻痹效果的强力攻击
7	54	オノむそう	特技	对敌人一组攻击
8	66	大まじん斩り	特技	比まじん斩り更容易打出会心一击
9	86	斧攻击力＋20	通常	装备斧头时攻击力＋25
10	100	疾风鸟神斩	特技	对鸟系敌人给予大伤害
打击				
1	9	打击攻击力＋5	通常	装备打击系武器时攻击力＋5
2	19	ハートブレイク	特技	随机令敌人不能行动
3	25	ゴールドハンマ	特技	攻击时能获得少量金钱
4	32	ドラムクラッシュ	特技	对物质系怪物给予大伤害
5	48	打击攻击力＋10	通常	装备打击系武器时攻击力＋10
6	59	会心确率上升	通常	装备打击系武器时容易出会心一击
7	71	マインドブレイク	特技	随机令敌人不能行动
8	82	打击攻击力＋20	通常	装备打击系武器时攻击力＋25
9	92	ゴールドラッシュ		ゴールドハンマ的改良版
10	100	デビルクラッシュ	特技	给予恶魔系・物质系敌人大伤害
镰刀				
1	12	镰攻击力＋5	通常	装备镰刀时攻击力＋5
2	22	ぬすっと刈り	特技	攻击时随机抢夺敌人的物品
3	32	かまいたち	特技	使用真空属性的攻击
4	42	镰攻击力＋10	通常	装备镰刀时攻击力＋10
5	50	死神のかま	特技	攻击一组敌人且随机附加即死效果
6	60	会心确率上升	通常	装备镰刀时同意打出会心一击
7	70	大どろぼうのかま	特技	ぬすっと刈り的强化版
8	80	镰攻击力＋20	通常	装备镰刀时攻击力＋25
9	90	冥界のかま	特技	死神のかま的强化版
10	100	ビッグバン	特技	强力的全体攻击
格斗				
1	3	素手攻击力＋5	通常	不装备武器时攻击力＋5
2	7	素手すばやさ＋10	通常	不装备武器时速度＋10
3	12	せいけん突き	特技	给予敌单体强力攻击
4	18	心确率上升	通常	不装备武器时容易打出会心一击
5	25	素手攻击力＋20	通常	不装备武器时攻击力＋20
6	33	しのびばしり	特技	移动中不会遇到比自己等级低的敌人
7	42	しんくうは	特技	给予敌全体真空属性攻击
8	60	ばくれつけん	特技	给予敌全体4回攻击。
9	77	素手攻击力＋45	通常	不装备武器时攻击力＋45
10	100	岩石落とし	特技	给予敌全体强力攻击
人情				
1	4	くちぶえ	特技	立刻与敌人发生战斗
2	10	ホイミ	魔法	回复我方单体30点以上HP
3	16	とうぞくのはな	特技	调查所在场所的隐藏道具数量
4	22	おたけび	特技	令一组敌人一回合不能行动
5	32	マホアゲル	魔法	将自己的MP分予同伴
6	42	スクルト	魔法	提升我方全员防御力
7	55	ステテコダンス	特技	令全体敌人一回合不能行动る
8	68	ベホイミ	魔法	[illegible]
9	83	メガザル	魔法	牺牲自己的全部HP，MP令我方全部[illegible]
10	100	まつけん呼び[illegible]	特技	召唤国士进行4回攻击。威力随等级上升

沙罗的PLAY日记　在当初见到多尔马格斯的人设图时，就一直很奇怪，为什么他的皮肤是白色，而游戏中又是绿色的。等到了杰西卡也遭到魔杖控制时，自己才恍然大悟——原来多尔马格斯也是因为遭到[illegible]。这么想来杀害贤者的后裔也就并非他的本意了。

5 王与妃

アスカンタ城

出修道院后沿路一直东行，来到死气沉沉的アスカンタ城。在王宫顶层发生事件，回到国王之间时遇到宫女。

↓

夜里再度来到国王之间，会见到国王在王座前哭泣。之后遇到宫女时，她会拜托主人公去找她的祖母。

↓

出城往西走，来到一条小河边，有一个教会和一间民房的地方。在民房中找到宫女的祖母。

↓

走出民房后沿着小河（必须走河边的沙地）朝上游走，来到愿いの丘顶部（自动变成黑夜）。静等一分钟左右，发生事件。

↓

在月之世界发生事件后连夜返回アスカンタ城找国王。

在阿斯坎塔城，这里的人们死气沉沉，没有一丝活力。原因便在于统治这里的国王所深爱的王妃于两年前去世，从那时起国王白天就将自己关在寝室中闭门不出，夜里就跪倒在王座前哭泣，两年以来一直如此……想必呆在这里是不会有什么情报了，就在众人准备离开时，宫女吉拉叫住大家，并希望众人能够代她去问住在河边的祖母关于实现愿望的传说。

从祖母那里得知愿望之丘能够实现人们的愿望的传说后，大家顺利地穿过丘顶的神奇门扉，来到了月之世界。在月之住人伊修马乌利的帮助下，国王的愿望终于得以实现——他见到了心爱的王妃，并且在王妃的鼓励下终于重新振作了起来。



▶刚登上丘顶时什么事情也不会发生，但只要耐心地多等待一会，就会发现地面上的窗户影子发生了不可思议的现象。

6 失踪的马公主

在洋格斯的提议下，艾特一行人来到了洋格斯以前居住的帕尔米德镇，希望能从这里的情报人口中打听到多尔马格斯的下落。不过糟糕的是，情报人不仅没找到，马公主和马车反倒不知被谁给偷走了……



▲在剑士像洞窟中，有一个机关需要将剑士像推至图中的位置后，才能到达放置宝箱的地方。

经过反复奔波后，洋格斯终于从黑市老板那里得知马和马车已经高价卖给了女盗贼杰尔妲。万般无奈之下，洋格斯只好厚着一副老脸请求杰尔妲，希望她能够看在以前的交情上将马公主归还。于是，杰尔妲开出了以宝石"维纳斯之泪"交换马公主的条件。

パルミド

出城西南方向走可来到パルミド镇。

↓

拜访情报人时发生其不在家，在酒吧找到托罗蒂时发生事件，马车与马公主一起被盗。

↓

在镇内最左下角的小屋中发现盗马者。之后前往镇内下方的酒吧找老板对话，进入黑店。得知马已经被卖出。

↓

出镇向西南方走可找到女盗贼的家。发生事件后前往西北方的剑士像の洞くつ，找到ビーナスの泪。

↓

返回女盗贼的家发生事件，取回马和马车。之后再返回パルミド镇找情报人，得知古代船的消息。

7 诅咒的王城

トロデーン城

从ポルトリンク港镇向西行，在沙漠中发现古代船。之后再向西行，穿过山洞可来到トロデーン城。(一路上会有山小屋和海边教会可供休息记录)

↓

从王宫绕路来到1楼的图书馆。调查书架中的资料，发现了古代船的记载。此时发生事件，再度前往月之世界。

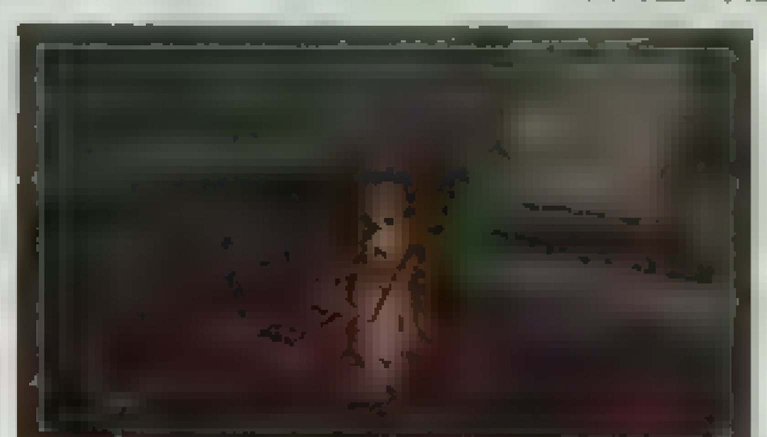
↓

回到アスカンタ城找国王，在宝物库发现宝物被盗，沿洞窟一直追到鼹鼠的老巢。打败BOSS后可取回宝物。

↓

重新去月之世界并发生事件。古代船启航，主人公一行可以前往新的大陆了。

取回马公主后众人再度回到帕尔米德镇，从情报人那里得知多尔马格斯已经前往了西方的大陆。为了漂洋渡海，大家首先要去取得古代船。然而他们虽然在朴尔特林克港镇西方的沙漠中找到了古代船，却没有办法能将这么巨大的船只从沙漠中搬到海面上……于是在托罗蒂国王的提议下，大家决定前往那座已经变成死城的托罗登城的图书馆查找古代船的相关资料。



◀在王城中的宝箱中能够找到魔法钥匙，有了它以后就能够打开许多房门或宝箱了。



▶图书馆的书架中有许多合成物品的配方，多收集一些，以后可以合成出许多有用的物品。

资料中只提到古代船所在附近古代是一片汪洋大海，但没有任何关于启动古代船的情报。就在大家失望时，通往月之世界的入口再度打开……月之住人伊修马乌利告诉大家，若要启动古代船，就要使用威力巨大的乐器。而这种乐器，目前收藏在阿斯坎塔城中……



▲阿斯坎塔城的国王虽然答应给予大家乐器，但却发现宝物库被盗。沿着洞窟一直追杀便可来到鼹鼠的巢穴。若选择"听取它演奏的音乐"，就会出现一段搞笑的剧情……



▲多尔马格斯可谓迄今为止遇到的最强BOSS。若此时库库尔LV30，就能学会全体HP回复魔法，战斗会立刻变得轻松许多。否则就要多靠辅助魔法和回复MP的道具拼过去了。

8 新大陆之旅



▲胆小如鼠的查哥斯王子企图再次出逃。此时只要在特定房间中操纵老鼠，就可以将王子吓出房间。

在伊修马乌利的帮助下，古代船在数百年之后再度回到了海中。根据情报人之前所提供的情报，大家一路西行，来到了贝尔加拉克镇。不过他们已经来晚了一步——赌场的老板加林已经被多尔马格斯所杀害。艾特他们想进一步调查此事时，又遭到了赌场人员的拒绝。惟一所知道的，就是加林的侍卫已经前往暗之遗迹追赶凶手了。

来到萨森比克城见国王借魔法之镜，但国王却提出条件，要众人担任查哥斯王子的护卫并完成王家之山的仪式后才能将王家宝物的魔法之镜借出。王家之山是历代王子必须前往修行的地方。王子必须在那里打败名叫アルゴングレート的怪物，从而获得红宝石阿鲁刚之心，这颗宝石同时也将成为王子结婚时的结婚戒指上的宝石饰品。



▼在接近アルゴングレート时除了走到它背后外，还要利用它最爱吃的果实将它引出来。



▲进入王家之山时一定要使用トカゲのエキス消除人类的气味，否则接近アルゴングレート时它会逃走。

虽然大家成功帮查哥斯王子取得了一颗巨大的红宝石，但他懦弱贪婪的性格却已引起了大家的极度反感——然而，就是这样的王子，却在出生之时便已与"马公主"米缇亚订下了婚约，为了令婚姻关系维持下去，如今还要听命于他的差遣，这让众人的心情十分复杂……

虽然查哥斯王子最后从商人手中换了一块巨大的宝石妄图欺骗父王，不过艾特等人好歹还是完成了国王托付的任务。然而在得到了魔法之镜后，大家却发现镜子早已没有蕴藏任何魔力。还好在隐居在王城西边森林中的老人的指点下，大家借助海龙的力量令魔法之镜再度发出了光辉，变成了太阳之镜。有了它的帮助，大家顺利地进入了暗之遗迹，打败了长久以来的死敌多尔马格斯。



▶在与海龙的战斗中，一定要记得带上魔法之镜并使用它。海龙虽然通常会在头两个回合内就使用特技，但能力很弱，我方最好能全员防御，否则有提前将其打死的可能。



▶在BOSS战前的地道中有一眼甘泉，饮用后可以完全回复HP、MP。使用洋格斯的口哨便可以疯狂练级了。

◀暗之遗迹中有许多机关，要正确地启动才能继续前进。在一副巨大的壁画前，需要将雕像的两条光线分别打在鸟画的双翼上，这样就能解开机关。

ベルガラック

乘船一直向西方偏南行，来到新大陆上的ベルガラック镇。在镇内旅馆2楼发生事件。

↓

在旅馆的地下一楼，找到酒吧老板对话。之后可乘船前往北方（偏西）小岛的暗の遗迹。在遗迹内部发生事件。

↓

与遗迹前的人对话后，前往ベルガラック东南方的サザンビーク城。面见国王后发生王子逃跑事件。

↓

在王宫4楼西边的一个房间的小洞中操纵老鼠穿将斯蜴推到楼下，将王子吓出房间。之后再见国王，与王子一起出发向东行来到王家の山。

↓

在王家の山使用王子给予的トカゲのエキス。在山内连续打败三只怪物アルゴンリザート。次日，再打败一只更大的アルゴングレート。

↓

回到サザンビーク城，在山丘上找到王子。面见国王后发生事件。在窗前与国王对话后可前往4楼的宝物库取まほうのカガミ。

↓

出城后一直向西行，经过一间林中小屋后可来到ふしぎな泉，发生事件。回到林中小屋找老人对话。

↓

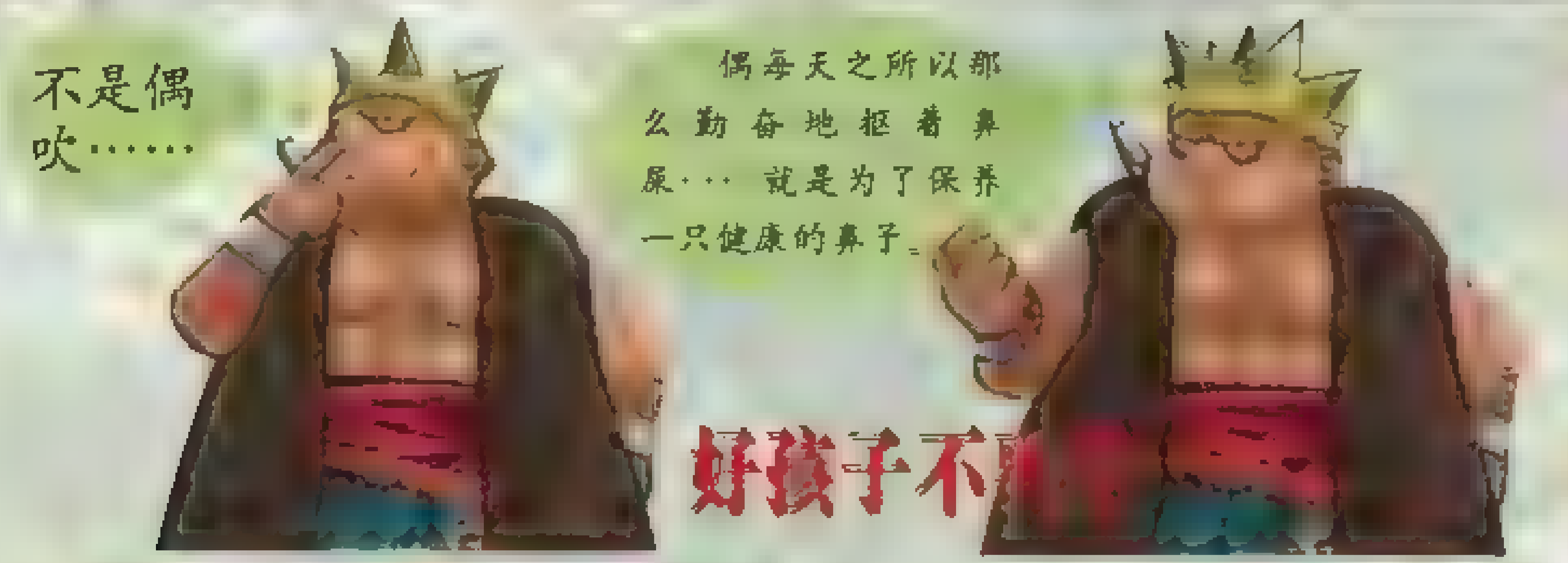
乘船来到西边两块大陆的相邻海峡处可遇到海龙，在战斗中使用まほうのカガミ，再等海龙发出闪光的特技后，镜子即可再度发出光辉。

↓

回到暗の遗迹，在入口前的石碑前使用镜子可解开黑暗结界。在最遗迹最深处打败BOSS。第二天发现杰西卡失踪。

沙罗的PLAY日记

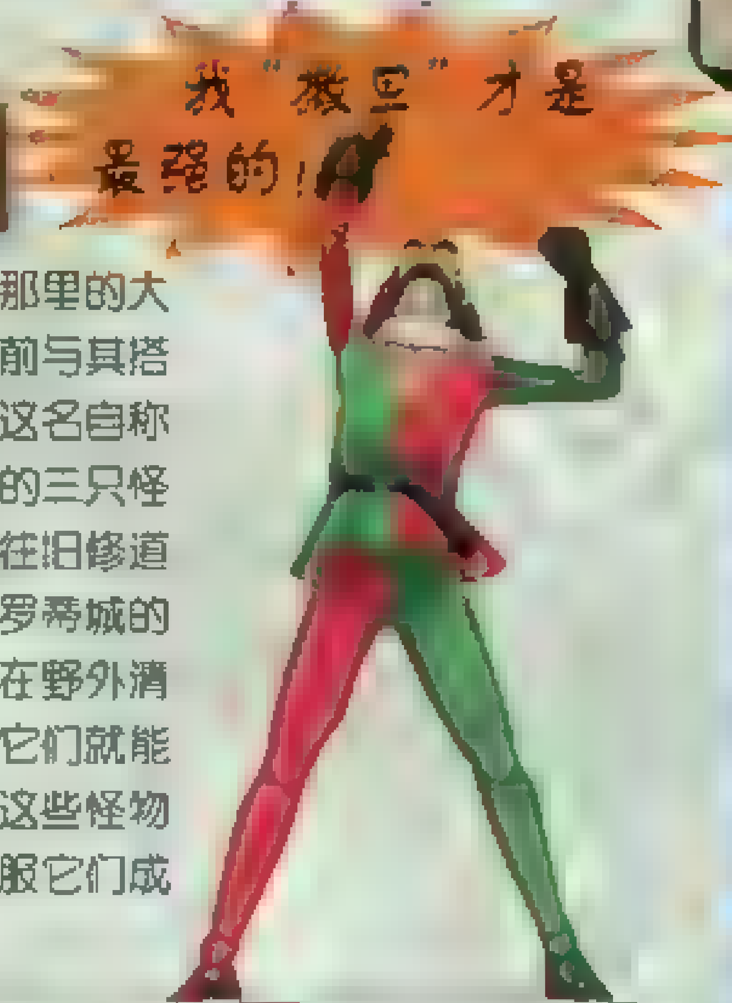
终于目睹了马公主的真正面目！不过……多少有些令人失望呢……在我以前的印象中，5代的女主角芙罗拉可谓是该系列中最漂亮的了——啊，对了，还有6代的女主角芭芭拉也十分可爱……这次的公主是有些……还不如将5代的芙罗拉拉来凑串一下公主……说起来，SOUL君也持有相同的意见呢。



冒险心得之三 鼻子，是拿来闻的！

不要以为洋格斯的山贼是白当的。至少他那只天下无双、日日抠夜夜抠抠个不停的鼻子，在8代中是谁也模仿不了的……到了什么新的城镇或是迷宫了，就使用一次"とうぞくのはな"（盗贼之鼻），那么洋格斯就会告诉你，这个大场所还有多少可以取得的物品或宝物没有被我们拿走。若真有没有取走的东西，那么不要犹豫，只管私闯民宅翻箱倒柜；若已经没有，那么劝患有严重"EXPLORE"癖的各位还是省下探索的功夫，专心练级吧！

怪物格斗场，参上！



在前往バルミド的途中会有一座造型奇特的建筑物。那里的大门无法打开，房顶上却占着一位酷似"撒旦"的大叔。上前与其搭话时他一言不发，而当艾特准备离开时，却又突然开口。这名自称莫利的男子交给艾特三张怪物名单，希望他能够将名单上的三只怪物抓住。这三只怪物分别位于女盗贼家附近的海滩上、前往旧修道院遗迹的路上以及托罗秀城的门口前。它们都能够在野外清楚地看到，只要接近它们就能自动进入战斗。而将这些怪物们打败后，就能够收服它们成为同伴。

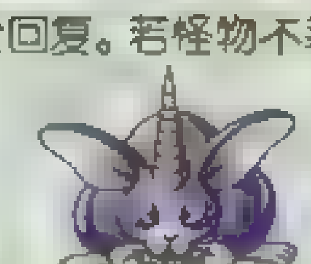


抓住名单上的三只怪物后再去莫利大叔那里，他会带领大家进入怪物格斗场——原来莫利就是这个格斗场的举办人。从此以后，大家只要不断在野外打败可以看到的怪物，并不断吸收强力怪物作为同伴，就能够在格斗场中不断取胜。只要怪物队伍的等级上升到一定程度，艾特就能够在战斗中将怪物队伍召唤出来参加战斗！同一支怪物队伍每场战斗只能召唤一次，每场战斗结束后怪物的HP/MP自动全回复。若怪物不幸战死，只要回到莫利大叔那里就可以让怪物复活。



格斗场奖品

等级	奖品	其他
G	ちからの指轮	可以收服3只怪物组成队伍
F	バニースーツ	可以与自己的怪物队伍战斗
E	理性のリング	可在战斗中召唤怪物作战
D	ごうけつのうでわ	可以收服6只怪物组成队伍
C	圣者の灰	—
B	斩魔刀	可以编成2支怪物队伍
A	英雄のやり	—
S	ドラゴンローブ	—

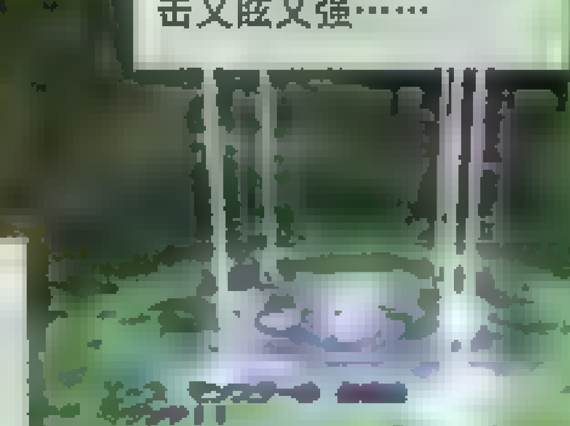


怪物合体技！

根据怪物队伍成员的不同，怪物们在战斗中还能够发动一些特殊的必杀技。也就是我们所俗称的合体技。合体技的类型多种多样。具体内容请大家参考下表。



▼三只金属系史莱姆在一起，发动的全体攻击又眩又强……



▲三位用剑的怪物组队时，便能发动像"三角攻击"一样的合体技。



▲三台杀人机器在一起时，会发动像"黑色三连星"一样的连续攻击，打S级也够了！

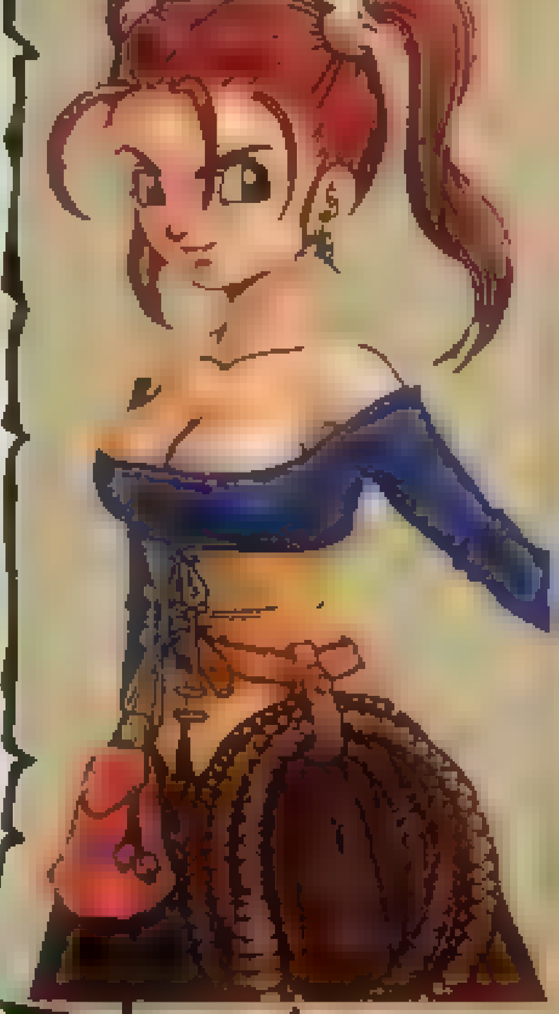
支线 温馨的豹之家

在贝尔加拉克镇南边不远，有一座"豹之家"。只要大家能够回答出他所提出的三个问题，（答案分别是"连れて帰って家族を说得する"、"トラのワナをはずして逃がす"和"キラーパンサーを仲间にする"）就能见到豹之家的主人拉番。带上他给予的"深き眠りのこな"，于黎明时分前往指定的地方，可以看到一棵发出光芒的大树和杀人豹的幽灵。只要将深き眠りのこな撒在幽灵的身上便能令它升天。将结果告诉给卡番后，便可以获得召唤杀人豹的铃铛。



▲杀人豹的移动速度比跑步快太多了！在广阔的世界中如此奔驰，才有真正的冒险快感啊！

*No.03 杰西卡 ID 顺　　ゼシカ



外号：名门家族的女王
获得道具：杰西卡的三围笔记及比基尼
金钱：约等于一座别墅＋一座村庄
主要技能：短剑、鞭子、杖、格斗、魅力

豆知识：

居住在一座小村庄的名门闺秀。性格争强好胜，面对任何男子也不甘示弱。虽然与母亲关系不和而经常吵架，但对村里的人却十分亲切友好。此外，由于身材相貌出众，所以也受到了许多男子的倾慕。

推荐技能：

短剑技能成长到一定程度后虽能用长剑，但却不能学会任何长剑技能。鞭系的"双龙打ち"在BOSS战时尤其实用；杖系练至最强时能够学会完全复活魔法，魅力系最高时有全体HP回复技，这令没有回复魔法的她实用性大大提升。

Lv	必要SP	内容	种类	效果
短剑				
1	4	短剑攻击力＋5	通常	装备短剑时攻击力＋5
2	9	短剑攻击力＋10	通常	装备短剑时攻击力＋10
3	15	ポイズンダガー	特技	附加猛毒效果
4	22	アサシンアタック	特技	与毒针效果相同
5	30	长剑装备	通常	可以装备长剑，同时装备长剑时攻击力＋10
6	40	会心确率上升	通常	装备短剑时容易打出会心一击
7	52	短剑、长剑攻击力＋20	通常	装备短剑时攻击力＋25
8	66	ポイズンソード	特技	ポイズンダガー的加强版
9	82	短剑攻击力＋25	通常	装备短剑时攻击力＋25
10	100	ライトニングデス	特技	对敌单体雷属性的攻击，附加即死效果
鞭子				
1	5	鞭攻击力＋5	通常	装备鞭时攻击力＋5
2	10	しびれ打ち	特技	攻击时追加麻痹效果
3	16	鞭攻击力＋10	通常	装备鞭时攻击力＋10
4	23	双龙打ち	特技	对一组敌人中进行2回随机单体攻击
5	32	レディウイップ	特技	攻击时回复少量HP
6	43	鞭攻击力＋15	通常	装备鞭时攻击力＋15
7	55	爱のムチ	特技	しびれ打ち的强化版
8	68	鞭攻击力＋25	通常	装备鞭时攻击力＋2
9	82	クイーンウイップ	特技	レディウイップ的加强版
10	100	地这い大蛇	特技	给予一组敌人强力攻击
杖				
1	3	ピオリム	魔法	提升我方全员速度
2	7	ルカナン	魔法	降低一组敌人的防御力
3	13	最大MP＋20	通常	装备杖时最大MP＋20（取下时恢复
4	21	マホカンタ	魔法	能够反弹所有向自己使用的魔法
5	31	マジックバリア	魔法	提升我方全员的魔法防御力
6	44	最大MP＋50	通常	装备杖时最大MP＋50（取下时恢复）
7	57	祝福の杖	特技	战斗时无需消费MP便能对我方一人回复HP
8	70	MP自然回复	通常	装备杖时每回合回复MP5~10点
9	86	最大MP＋100	通常	装备杖时最大MP＋100（取下时恢复）
10	100	ザオリク	魔法	复活死去的同伴并完全回复HP
格斗				
1	5	素手攻击力＋5	通常	不装备武器时攻击力＋5
2	13	素手素早さ＋10	通常	不装备武器时速度＋10
3	19	石つぶて	特技	对一组敌人使用投石攻击
4	28	会心确率上升	通常	不装备武器时容易打出会心一击
5	35	素手攻击力＋20	通常	不装备武器时攻击力＋20
6	45	ムーンサルト	特技	攻击敌全体
7	52	回避确率上升	通常	不装备武器时对敌人物理攻击的回避率上升
8	68	しんくうは	特技	对敌全体的真空属性攻击
9	85	バトルクイーン	通常	不装备武器时攻击力＋35
10	100	マダンテ	特技	消费自身全部MP给予敌全体大伤害
魅力（女）				
1	8	投げキッス	特技	附加诱惑效果
2	18	敌を魅了	通常	随机令敌人不能行动
3	26	メダパニ	魔法	令一组敌人混乱
4	38	ぱふぱふ	特技	诱惑敌单体
5	48	ヒップアタック	特技	对敌单体的强力攻击
6	54	セクシービーム	特技	进行强力攻击同时附加诱惑效果
7	66	[illegible]	魔法	[illegible]
8	78	敌を魅了	通常	随机令敌人不能行动的几率更高
9	88	ピンクタイフーン	特技	给予一组敌人[illegible]0点左右的伤害
10	100	ハッスルダンス	特技	回复我方全员HP



＊一些可以捕捉的怪物只有在夜里才会出现。切记！

www.pl…book.cn

9 被操纵的杰西卡

リブルアーチ

出サザンビーク城向北行来到リブルアーチ镇。在大咒术师的家中2楼遇到被控制的杰西卡，发生事件。

·

与大咒术师霍华德对话后前往镇中クランバートル家（喷水池下方民家）取クラン・スピネル。

·

在クランバートル家与人对话后得到石のつるぎ。之后出镇来到东北方的ライドンの塔。

·

在塔的入口处使用石のつるぎ可进入。塔顶遇到クランバート的父亲。得知クラン・スピネル并不在其手中。

·

返回リーザス村附近的东の塔，在塔顶的女神像前发生事件（在塔顶向回走的时候），获得クラン・スピネル。

·

回到リブルアーチ将クラン・スピネル交给霍华德。在秘密房间中取得《世界结界全集》后发生事件。打败杰西卡后，她重新归队。再次与霍华德交谈后，出镇向北走可来到雪原。

虽然打败了共同的仇敌，然而托罗蒂国王和米缇亚公主并没有因此回复原貌。大家只好暂时回到萨森比克城休息。谁知翌日，杰西卡连同多尔马格斯所持有的魔杖一起失踪了！

经过打听，有人目击了一位手持魔杖冲入利布尔亚奇镇的女人。当众人一起赶到镇上时，正好目睹了遭受魔杖控制、面目狰狞的杰西卡准备杀害大咒术师霍华德！见众人赶来，自知不敌的杰西卡立刻消失得无影无踪。

害怕杰西卡再度来袭的霍华德，赶紧拜托艾特等人去一个叫克兰巴特的人那里将一对蕴藏有强大魔力的宝石借来，以便制造强大的结界来对抗杰西卡。为了能令杰西卡回复正常，众人欣然应允。只不过当大家找到克兰巴特时，才得知宝石下落只有他父亲莱顿才知道，而他父亲现在则正在修筑一座属于自己的高塔。



◀在莱顿之塔中有许多翘翘板一样的机关，只有利用石像的重量，才能够将桥梁搭起。另外有些石像还需要靠滑梯来运送。

从莱顿的口中得知，宝石早在他祖先尚在人世时，就已经用来当作自己雕像的装饰品了。而那个祖先是位女性，名字叫莉萨斯……联想到杰西卡的故乡，众人回到莉萨斯像之塔，顺利得到了宝石。

杰西卡再度出现，原来她的目标并非霍华德，而是他的仆人，七贤者的后裔之一切尔斯。众人与杰西卡展开了激战。激战之末，在霍华德结界的帮助下，杰西卡摆脱了魔杖的控制，免于战败后的死亡。然而魔杖却被霍华德养的黑犬所叼走，危机，还没有过去‥‥



▲在镇上有一家由魔物开的奇怪商店，从里面花200G买到一个技能种子。不过只能购买一个……



▲与杰西卡的战斗远比多尔马格斯轻松。若能不断使用全体攻击招式，就能轻易克制住杰西卡召唤来的影子魔物。

10 冰原世界

オークニス

在雪原发生雪崩事件后来到メーディ婆婆家。之后继续北行来到オークニス镇找婆婆的儿子古拉德。

·

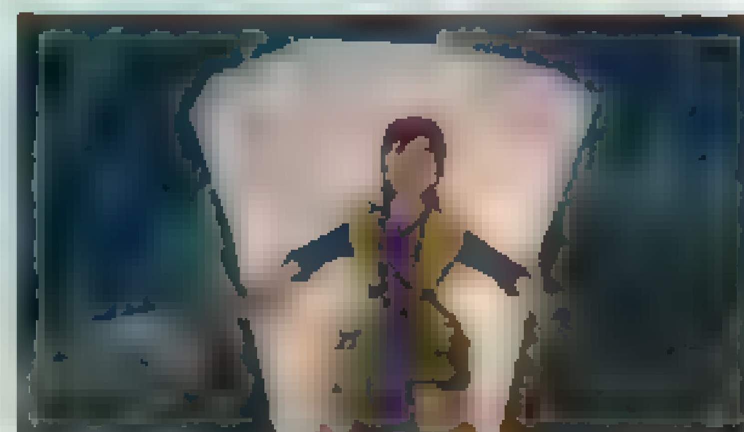
在オークニス镇中与道具店老板交谈，之后出镇前往西北边的洞窟。在洞窟最内部找到古拉德。走出洞窟后发生事件。

·

赶回メーディ婆婆家，在房间外的洞窟中发生事件。打败获得さいごのカギ。

从杰西卡的口中，大家了解到一切灾难的根源，原来都是隐藏在魔杖中的暗黑神拉普森一手导演的。他企图杀害曾封印过自己灵魂的七贤者的后裔令自己复活……而此时最令众人担忧的一幕终于发生——被魔杖控制的黑犬趁众人不备时杀害了切尔斯，之后便向北方逃去。

大家一路追赶黑犬至北方雪原，却不幸遭遇了雪崩。幸好昏迷中得到了一位名叫梅迪婆婆的救治。作为答谢，婆婆希望大家能够前往奥克尼斯镇，将一个口袋转交给她的儿子古拉德。不过等到了奥克尼斯镇时大家才知道，古拉德已经去了草药园洞窟摘取草药。



▲草药园洞窟中有不少地面部分已经结冰，只有行走才能避免过滑。另外一些高台只有吸引冰柱落下形成通路后才能通过。

▶梅迪婆婆在临终前将最后的钥匙交给了艾特。有了它以后，以前许多城镇不能打开的宝箱或房门就可以打开了。赶快回去搜刮一下吧！



找到古拉德后刚一走出洞窟，众人才发现已经遭到了一群恶狼的包围。首领自然是那只黑犬。不过就在它们向古拉德展开袭击时，黑犬突然发觉真正的贤者后裔另有其人而立刻召唤群狼撤退。察觉梅迪婆婆有难的众人立刻赶了回去，但最终由于古拉德被当作了人质，梅迪婆婆还是遭到了毒手……

11 传说的神鸟

神鸟之巢

乘船来到北方中央的大陆，这里有サヴェッラ大圣堂。在圣堂里会遇到库库尔的兄长。

·

乘船来到海贼の洞窟（世界地图右上方两大陆之间的小河中），打败BOSS后获得ひかりの海图。

·

使用海图后出现光之路。按照光之路来到地图左下方的大陆。这里有レティシア村。与村长对话后，出村来到小岛中央的高丘（有一座鸟居之处）。

·

一直跟随神鸟的影子前进，来到暗之世界。在暗のレティシア与村民对话后，再前往该世界的鸟居处。发生BOSS战。

·

神鸟主动将众人带至神鸟の巢，在山顶打败BOSS后即可获得神鸟のたましい。

黑犬长出了翅膀，朝东方飞去。大家一致认为它是准备前往萨维拉大圣堂，因为那里居住着最后一位贤者的后裔——法皇。不过想要追上黑犬，首先就得要借助传说的神鸟雷提斯的力量。

利用在海贼洞窟中得到的光之海图，大家找到了光之路并来到了神鸟居住的岛屿。在跟随神鸟来到了暗之世界的鸟居处后，神鸟突然对众人发动了攻击。原来神鸟的卵被暗黑神的手下当作了人质（卵质……），若神鸟帮助人类，那么卵就会被打破。神鸟攻击艾特等人是为了测试他们的力量并请他们救出神鸟的卵。只不过，虽然艾特等人打败了暗黑神的部下，但对手在临终前发动了自爆攻击，破坏了神鸟之卵。



▲在海贼洞窟中，众人会与女盗贼展开一场宝物争夺战。而BOSS的全体攻击十分强劲，这里大可以先使用怪物同伴猛打BOSS，将其HP消耗得差不多时再给予最后一击。



▶在鸟居处可以看到神鸟的影子，从这里必须一直跟随它的影子前进。中途若没能跟上，就只能返回鸟居处重新开始。暗之世界的神鸟之巢中的宝物必须一次拿光，因为以后就不能再来到这里了。



12 暗黑神复活

サヴェッラ大圣堂

使用神鸟のたましい飞到パルミド西北部的一个小村落——三角谷中。找到妖精ラジュ对话后，就可前往村中的宝物库取得暗黑大树の叶。

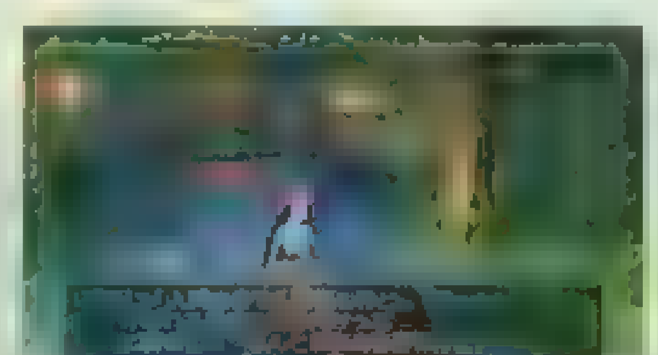
·

使用暗黑大树の叶后可以在地图上看到邪恶黑狗的下落。找到并跟随它一直来到サヴェッラ大圣堂，发生BOSS战。之后发生事件，众人被关押。

·

逃离监狱后，来到圣地ゴルド，在内部发生事件。打败BOSS后，黑暗魔城都市出现。

神鸟之卵破碎后，小神鸟因此而亡，不过它为了帮助艾特等人而留下了自己的灵魂。借助它的灵魂，艾特变成了神鸟，开始主动向黑犬发动了攻势。遭到追赶的黑犬直接冲进了大圣堂的法皇居所。虽然大家拼死护住了法皇并打败了黑犬，然而库库尔的兄长马赛尔此时突然出现并下令将现场的所有人全部逮捕……



◀三角谷是个美丽的世外桃源。人类、妖精和魔物在这里和平共存。在见过妖精之后，就可以去宝物库取得暗黑大树之叶。

▶被关押在炼狱岛的日子无聊而漫长。在牢中要与全员对话并且靠进牢门前才能发展后面的剧情。



一个月之后，法皇去世，大家也被托罗蒂救出，待众人赶到圣地哥尔德时，马赛尔正在进行就任新法皇的演讲。见众人到来，他丝毫不顾兄弟之情下令将众人全部处死。在打败他后，他手中所持的魔杖立刻趁机侵占了马赛尔的身体。就在众目睽睽之下，被操纵的马赛尔解开了暗黑神的封印，令暗黑神普拉杰以及他的黑暗魔城都市一起复活。那天夜里，几乎世界的人们，都目睹了天空被浮出的魔城所染……

沙罗的PLAY日记

我越来越有理由相信本代与3代有什么特别的联系了。神鸟自称自己在另一个世界的名字与3代中不死鸟的名字一模一样，变成神鸟飞翔时的音乐也与3代一模一样！收集7颗宝珠，这是在收集……到……来……3代收集……宝珠相同……还有神鸟合字的……之笛，这不就是3代的东西么，连吹奏时的音乐也一模一样……这么多令人可疑的地方之处……难不成……再推出一款8代或……代的外传作品算了

冒险心得之四 一夜之间变富翁！



首先是要求先恢复贝尔加拉克镇中赌场的营业，因为只有贝尔加拉克镇的赌场才能够玩到大赌资的老虎机，不过要恢复这里赌场的营业还是要打过龙骨之迷宫里的BOSS，难度蛮高的，克服一下吧。完成让赌场开放的剧情之后直接就可以得到600点筹码，就用这个作为你的原始资金吧。

◆拿到原始资金先别急着去试，先记录一下吧。

◆推荐先到以10点筹码为基础单位的蓝色老虎机上碰运气，进入老虎机画面后，基本你就只要一直按方向键上就可以完成所有操作了。（只要单手就可以操作了，所以现在拿起已经在旁边准备好的零食开始吃吧……）

◆不等最后瑜光就不要轻易重启游戏，谁知道哪时候你的好运气就来了。

◆达到1000点时建议记录一次，之后达到1500点时再记录一次。从1500点起，我们就可以斗胆去试以100点为基础赌资的红色老虎机了。由于每次全部投满要500点，所以达到1500点时，建议只投两次，剩下的500点到继续到蓝色老虎机上试。再接下来，当你的奖金足够雄厚时，当然就是专玩红色老虎机了。

◆之后继续不断按方向键上，吃吃零食等，什么？吃饱了？OK，开始看漫画吧，如果电视支持双画面的话，那就打开另一个画面看DVD或是看游戏光环吧。很可能就在这个过程当中，你不知不觉地就成了万玩户，或者你运气如果和SOUL一下好的话，就能在两个小时之内连中两次“777”！呵呵，20万点就这样到手了。(\^o^/)

◆如果需要把筹码点数换成钱，建议先换帕尔米德镇的赌场中的“はやてのリング”这个奖品，这东西可以卖1550G，赌场中就这个可以卖最多钱，换上20个就是31000G了，哇哈哈……

赌场	
筹码数	奖品
1000	いのりの指轮
3000	スパンコ　ルドレス
5000	圣者の灰
10000	はやぶさの剣
60000	はぐれメタルのよろい
200000	グ　ンガムのムチ

赌场	
筹码数	奖品
100	まほうのせいすい
500	シルバートレイ
1000	はやてのリング
15000	パワ　ベルト
3000	ル　ンスタッフ
4000	プラチナヘッド



大家好，我就是传说中的**徽章公主**。

大家在旅行的途中，可能经常能够得到一种名叫“ちいさなメダル”（小徽章）的道具。虽然它们可能对诸位没有什么意义，但是我却十分需要……父王如今已经病倒，现在只有我才能担任起收集徽章的重任……所以，若大家来到这座名叫徽章公主城的地方，请务必将收集到的小徽章交给我，作为报酬，我会赠给大家各种珍贵的礼物哦。啊对了，关于所有徽章的所在地点，**请参考我们的“火热秘技”栏目哦！**

交换物品一览			
28枚	あみタイツ	68枚	きせきのつるぎ
36枚	おしゃれなベスト	75枚	しんぴのよろい
46枚	てんばつの杖	83枚	オリハルコン
52枚	金块	90枚	メタルキングヘルム
60枚	ほしふるうでわ	99枚	あぶないビスチェ
		110枚	はかいの鉄球

支线 兄妹的烙印

在打败了多尔马格斯之后，若在白天回到贝尔加拉克镇并进入已故的赌场老板的住宅中的话，会遇到老板的子女俩正为了争夺继承权而争吵。此时要从两人中挑选一位作为保护的对象，前往龙骨的迷宫进行继承家业的仪式。不论是选兄还是选妹，结果都是一样。兄妹二人最终和好，并决定共同继承父亲的家业。完成这一事件之后，镇中的赌场就会再度开业。但要注意的是，该事件属于支线内容，不用必须完成，所以当游戏发展到一定程度之后，该事件就不能进行，同时也不能进入龙骨的迷宫了。只是当该事件不能完成时，赌场依然会重新开设。

镜之迷宫

到了游戏后期前往萨森比克城的话，会发生这里的大臣神秘失踪的案件。在与镇中的人对话得知大臣是消失在自家之中后，到了夜里前往位于城内山丘上的大臣家2楼，会发现一面神秘的镜子。里面便是一个隐藏的迷宫了。完成迷宫后并救出大臣后可以得到一些增加能力的种子。

*No.04 库库尔 ID顺

ククール



专长：勾引美女

获得道具：《世界百句情话精华集》

金钱：买下一座“后宫”的财富

主要技能：剑、弓、杖、格斗、魅力

豆知识

隶属于专门负责护卫修道院的圣堂骑士团的一员。由于喜好赌博，并凭借自己帅气的相貌四处勾引美丽女子，因此在骑士团中的风评向来不佳。属于僧侣战士系的角色，剑、弓、格斗、杖等武器样样精通。

推荐技能：

剑系与主人公一样能够练出メタル斩り和はやぶさ斩り，实用价值较高。虽然能够使用魔杖但实战效果却还不如弓箭理想。若配上最强弓箭及弓系技能ニ　ドルラッシュ的话，往往能给予敌人有效打击。

Lv	必要SP	内容	种类	效果
剑				
1	4	剣攻击力＋5	通常	装备剑时攻击力＋5
2	9	かえん斩り	特技	炎系的属性攻击
3	15	剣攻击力＋10	通常	装备剑时攻击力＋10
4	22	メタル斩り	特技	给予金属系敌人1～2点伤害
5	30	剣攻击力＋20	通常	装备剑时攻击力＋20
6	40	はやぶさ斩り	特技	对敌单体2回攻击
7	52	会心确率上升	通常	装备剑时容易打出会心一击
8	66	ミラクルソ　ド	特技	攻击时回复HP，回复量为伤害值的1/4
9	82	剣攻击力＋25	通常	装备剑时攻击力＋25
10	100	ジゴスパ　ク	特技	给予敌全体大伤害
弓				
1	6	ラリホーアロ	特技	附加睡眠效果
2	18	妖精の矢	特技	攻击时回复自身MP
3	25	ニードルショット	特技	附加即死效果
4	32	装备时攻击力＋10	通常	装备弓时攻击力＋10
5	44	さみだれうち	特技	对敌单体4回攻击
6	59	会心确率上升	通常	装备弓时容易出会心一击
7	66	精灵の矢	特技	妖精の矢的强化版
8	76	装备时攻击力＋25	通常	装备弓时攻击力＋25
9	88	シャイニングボウ	特技	给予敌全体大伤害
10	1[illegible]	ニ　ドルラッシュ	特技	ニードルショット的强化版，4回攻击
杖				
1	3	マヌーサ	魔法	令一组敌人的物理攻击命中率下降
2	6	マホト　ン	魔法	封印一组敌人的魔法
3	9	マホカンタ	魔法	将对自己使用的魔法反弹回去
4	12	マホトラ	魔法	吸取敌单体10点左右的MP
5	28	最大MP＋20	通常	装备杖时最大MP＋20
6	48	祝福の杖	特技	战斗时无需消耗MP便能对我方一人回复HP
7	56	ザラキ　マ	魔法	令敌全体即死
8	67	バイキルト	魔法	我方1人攻击伤害2倍
9	83	最大MP＋50	通常	装备杖时最大MP＋50
10	100	MP自然回复	通常	装备杖时每回合回复MP5～10点
格斗				
1	7	素手攻击力＋7	通常	不装备武器时攻击力＋5
2	14	素手素早さ＋10	通常	不装备武器时速度＋10
3	21	回避确率上升	通常	不装备武器时对敌人物理攻击的回避率上升
4	28	素手攻击力＋15	通常	不装备武器时攻击力＋15
5	35	せいけん突き	特技	对敌单体的强力攻击
6	42	ム　ンサルト	特技	敌全体攻击
7	54	会心确率上升	通常	不装备武器时容易打出会心一击
8	68	大ぼうぎょ	特技	受到的伤害较小
9	82	ホ　ク　ガ・ディアン	通常	不装备武器时攻击力＋40
10	100	ミラクルム　ン	特技	攻击敌全体的同时回复自身HP
魅力（男）				
1	3	キアリ	魔法	解毒
2	7	メダパニ	魔法	令一组敌人混乱
3	13	皮肉な笑い	特技	令敌单体的テンション下降
4	19	天使の眼差し	特技	附加麻痹效果
5	27	ディバインスペル	魔法	降低一组敌人的魔法防御力
6	39	ヘスカトレ	魔法	封印一组敌人的舞蹈攻击
7	52	冷たい笑み	特技	令一组敌人的テンション下降
8	[illegible]	メダパニ　マ	魔法	令敌全体混乱
9	[illegible]3	みわくの眼差し	特技	给予敌全体[illegible]伤害，附加麻痹[illegible]
10	1[illegible]0	グランドクロス	特技	给予一组敌人大伤害

暗黑神

飞入黑暗魔城都市后，在内部打败暗黑神，之后一路逃出，在都市地下入口处发生BOSS战。战斗结束后发生事件。

↓

前往世界各地收集7个オーブ。这7个オーブ分别位于7位贤者后裔临终时的位置。

トラベッタ镇：被大火焚烧的废墟中。

东の塔：塔顶的リーザス像面前。

マイエラ修道院：院长的居所2楼。

ベルガラック：ギャリング的住处2楼房间中。

メディばあさんの家：遗迹洞口处。

リブルアーチ：霍华德家院子里。

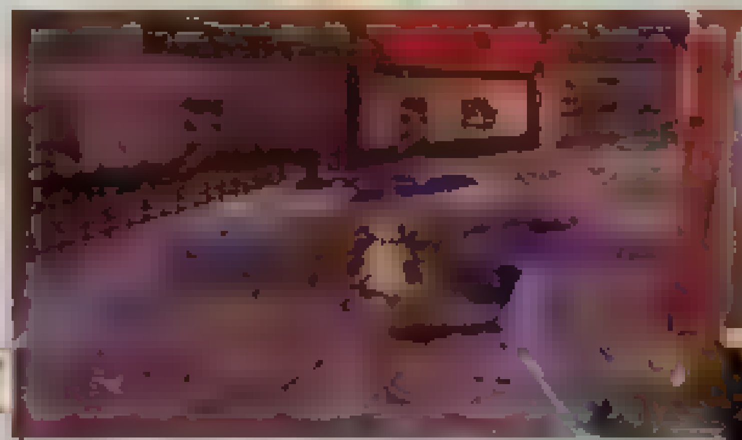
サヴェッラ大圣堂：法王之间2楼大厅中。

↓

回到神鸟处，在我方4人的道具栏有空余的情况下与之对话。开始展开与最终BOSS的对决！

13 最终之战

突破了重重阻挠，艾特一行冲进了黑暗魔城都市并成功打败了暗黑神。然而谁也没有料到，战败的暗黑神并没有就此死去，而是再度进化，拥有了最强的身体和能够防御一切攻击的黑暗结界！就在众人不敌时，神鸟出现救下了他们。



▲在魔城都市中，有一段回型道路的地下都市。虽然走了一圈后的周围建筑都看似相同，但只要继续走几圈，道路就会发生变化并最终来到王座之间。

▼暗黑神的攻击方式比较丰富，拥有会心一击和全体攻击的魔法，且伤害值基本都在100点以上。如果能够留出一人专门负责使用辅助魔法或进行HP回复，那么战斗会相对轻松许多。





◀遵照神鸟的指示，大家开始前往世界各地收集七位贤者后裔临死后留下的、蕴藏有强大力量的宝珠。宝珠的位置都在各个后裔临死时的地方。若吹响神鸟给予的山彦之笛并能够听到回声的话，就证明宝珠就在附近。



▲在逃离魔城都市时，一路上会一连遭遇几次BOSS战。因此等级不够高的玩家最好能够在打败暗黑神时多预备一些回复性质的道具，以备不时之需。



为了打破暗黑神的结界，大家专门收集了蕴藏有七贤者力量的宝珠。而神鸟也将失落的那根魔杖——传说中的神鸟之杖找了回来。万事俱备，大家向暗黑神发起了最后的挑战！

▶在最后的战斗中，四名角色必须要在同一个回合中对神鸟之杖进行祈祷，每一个回合的祈祷完成之后，就能够召唤出一位贤者的灵魂。当召唤出全部七名贤者的灵魂后，真正的战斗就此打响！



14 龙神族の里

在通关并欣赏完游戏结局后，系统会自动提示大家是否存档。接续存档重开游戏后，只要在宿屋中睡上一觉，便可梦见一座神秘的遗迹（世界地图的No.50）。该遗迹只能利用神鸟才能到达，而且迷宫没有地图可供参考，遇到的敌人也强大得不像话，挑战性十足！

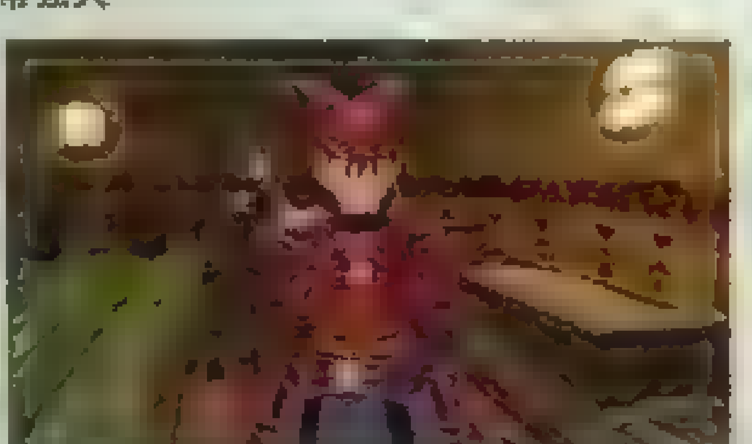
在龙神族的村落中，艾特等人会接受村中长老们的拜托而前往地下房间的通道前往天之祭坛。那里的尽头便是本作的隐藏BOSS龙神王！第一次将龙神王打败后，他会恢复神智并告知大家，以后随时还能再来向他挑战。而每一次挑战成功之后，都能够从龙神王那里实现一个愿望。这些愿望除了获得龙神系列的装备外，还包括强化炼金釜以及金属史莱姆王的出现。同时，返回龙神族的村落后，还能够解开主角的身世之谜！



▲第一次打败龙神王时，能够从七个愿望中选择一个实现。想要将全部愿望达成，就只能反复向龙神王挑战。但是，每打败他一次，他的力量就会加强一次。若打败六次并再向龙神王挑战的话，他就会将之前被打败的所有形态重新展现一次。也就是说，大家要连续与他的7种形态作战，并且在这之后，龙神王还会变化成永远的巨龙，实力异常强大……



▲炼金釜在经过第二次强化以后，合成物品时就不会再花费时间，可以“现合现成”，十分方便！但若在强化时，炼金釜中还有尚在合成的物品的话，就只有等这次物品合成完毕后，强化的效果才会生效。



▲当获得了龙神系列的几个防具并同时装备上时，主人公艾特的外貌就会发生改变！不试不知道，一试真奇妙！虽然红色的盔甲稍微老土了一点，不过看上去多少还是有些威风凛凛的感觉！



▲若选择的愿望是希望收到强力的怪物同伴，那么金属史莱姆王就会出现在托罗蒂城大门正前方的一眼泉水前。将其打败（HP10点）后便能加入。防御力999，速度255！虽然HP低了点，但任何魔法都不能伤及到它，所以在怪物格斗场中，将其排在队伍第一位的话，还是能够起到很好的牵制作用。

合成品	素材1	素材2	素材3
上やくそう	やくそう	やくそう	
特やくそう	上やくそう	上やくそう	
万能ぐすり	特やくそう	特やくそう	
超万能ぐすり	特やくそう 万能ぐすり	特やくそう いやし草	特やくそう きつけ草
いやし草	やくそう 上やくそう	やくそう やくそう	やくそう
きつけ草	やくそう 上やくそう	やくそう まんげつ草	まんげつ草
上どくけし草	やくそう	どくけし草	
特どくけし草	上どくけし草 やくそう	上どくけし草 どくけし草	どくけし草
月のめぐみ	まんげつ草	まんげつ草	まんげつ草
エルフの饮み药	せかいじゅのしずく	まほうのせいすい	
せかいじゅのしずく	せかいじゅの叶	まほうのせいすい	
アモールの水	せいすい	上やくそう	
キメラのつばさ	こうもりの羽	こうもりの羽	
せいすい	アモールの水	岩盐	
まほうのせいすい	せいすい	ふしぎなきのみ	
おかしな药	やくそう せいすい	どくけし草 こうもりのはね	まんげつ草 うしのふん
とうぞくのかぎ	てつのくぎ	ブロンズナイフ	
けんじゃの石	金块	オリハルコン	せかいじゅのしずく
ふしぎなタンバリン	太阳のかんむり	まじゅうの皮	怒りのタトゥー
ごくじょうのカビ	あかいカビ	みず草のカビ	せかいじゅの叶
ふつうのチーズ	おいしいミルク 超辛チーズ	レンネットのこな かがやくチーズ	
辛口チーズ	ふつうのチーズ	あかいかび	
激辛チーズ	辛口チーズ 辛口チーズ	あかいかび ヌーク草	あかいかび
超辛チーズ	激辛チーズ	ごくじょうのカビ	ドラゴンのふん
冷たいチーズ	ふつうのチーズ	みず草のカビ	
こおりのチーズ	冷たいチーズ	みず草のカビ	
こごえるチーズ	こおりのチーズ	みず草のカビ	みず草のカビ
かがやくチーズ	こごえるチーズ	ごくじょうのカビ	ドラゴンのふん
いやしのチーズ	ふつうのチーズ	アモールの水	
ベホマラーチーズ	おいしいミルク	ごくじょうのカビ	アモールの水
天使のチーズ	おいしいミルク	ごくじょうのカビ	せかいじゅのしずく
からかちチーズ	ふつうのチーズ	岩盐	
やわらかチーズ	おいしいミルク	レンネットのこな	岩盐
フパフパチーズ	ふつうのチーズ	まほうのせいすい	
はりきりチーズ	激辛チーズ	こごえるチーズ	岩盐

不可思议的手鼓

不可思议的手鼓可谓是本作最强的道具。它的效果是在战斗中使用后全员的テンション上升一个等级，并且该道具还能与蓄力重叠使用——一个回合就能将テンション蓄到20！有了这个能够无限使用的道具后，包括隐藏BOSS在内的任何敌人就跟“渣滓”没什么区别了……（入手方法见合成列表）



3DM_SM

沙罗的PLAY日记

在前往地图上的神秘场所一探究竟后非常失望——原来那里只有一枚小徽章可拿，没有任何隐藏的剧情或是宝物。不过，那里竟然有人进行所谓的胸部按摩服务，原来所使用的道具不过是用史莱姆，实在是……更恶劣的是在于操纵杰西卡去接受按摩享受后，她竟然说了一句“这想”她的胸是那么大，一点都不输给我，我原本还很自豪，说不定自己是世界第一呢……

合成列表

装饰品

合成品	素材1	素材2	素材3
命の指轮	いのりの指轮	命のきのみ	
命のブレスレット	命の指轮	金のブレスレット	
いのりの指轮	金の指轮	ふしぎなきのみ	
インテリめがね	目覚ましリング	理性のリング	かしこさのたね
ごうけつの指轮	ちからの指轮	パワ ベルト	
しあわせのくつ	あみタイツ	しあわせのぼうし	
ス パ リング	まんげつのリング	破幻のリング	破毒のリング
ソーサリーリング	ドクロの指轮	圣者の灰	圣者の灰
ちからの指轮	いのりの指轮	ちからのたね	
ドクロの指轮	ソ サリーリング	あくまのしっぽ	
破幻のリング	金の指轮	砂尘のやり	
破毒のリング	金の指轮	どくばり	
はやてのリング	いのりの指轮	すばやさのたね	
パワ ベルト	皮のこしまき	ちからの指轮	
ほしふるうでわ	はやてのリング	はやてのリング	オリハルコン
まもりのルビー	いのりの指轮	まもりのたね	
まよけの圣印	怒りのタトゥ	せいすい	金のロザリオ
まんげつのリング	金の指轮	どくがのナイフ	
女神の指轮	命の指轮	黄金のティアラ	オリハルコン
目覚ましリング	金の指轮	まどろみの剣	
理性のリング	金の指轮	堕天使のレイピア	



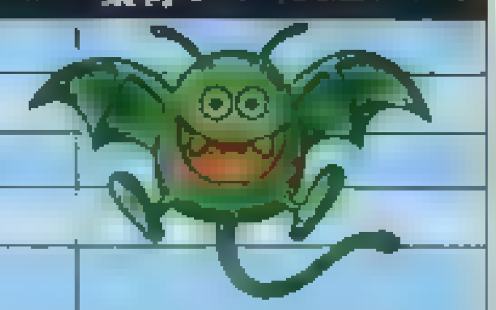
武器

合成品	素材1	素材2	素材3
どうのつるぎ	ブロンズナイフ	ブロンズナイフ	
古びたつるぎ	はぐれメタルの剑	おかしな药	うしのふん
圣银のレイピア	テンペラ ソ ド	まよけの圣印	
はやぶさの剑 改	はやぶさの剑	ほしふるうでわ	
堕天使のレイピア	圣银のレイピア	あくまのしっぽ	こうもりの羽
ゾンビバスター	ゾンビキラ	まよけの圣印	
もろはのつるぎ	もろはのつるぎ 改	あくまのしっぽ	
もろはのつるぎ 改	もろはのつるぎ	圣者の灰	圣者の灰
しっぷうのレイピア	堕天使のレイピア	しっぷうのバンダナ	しっぷうのバンダナ
ドラゴンスレイヤ	ドラゴンキラ	ごうけつのうでわ	
ふぶきのつるぎ	バスタ ソ ド	こおりのやいば	こごえるチ ズ
きせきのつるぎ 改	きせきのつるぎ	命のブレスレ ト	
ライトシャムシール	ルーンスタッフ	ライトシールド	ひかりのドレス
はぐれメタルの剑	古びた剑	スライムのかんむり	オリハルコン
龙神王の剑	龙神の剑	はぐれメタルの剑	
铁のやり	ひのきのぼう	ダガ ナイフ	
ロングスピア	ひのきのぼう	ひのきのぼう	铁のやり
ホ リ ランス	ロングスピア	金のロザリオ	
砂尘のやり	パルチザン	圣者の灰	
デ モンスピア	バトルフォ ク	どくばり	あくまのしっぽ
ハイブ メラン	ブ メラン	铁のクギ	
ウィングエッジ	やいばのブ メラン	こうもりの羽	はがねのかま
炎のブ メラン	ツインスワロ	ほのおの盾	
メタルウイング	ウイングエッジ	メタルキングのやり	
石のオノ	石のぼうし	ひのきのぼう	
铁のオノ	铁のかま	铁のかま	
金のオノ	铁のオノ	金块	
さんぞくのオノ	とうぞくのカギ	バトルアックス	
ムーンアックス	金のオノ	月のめぐみ	
キングアックス	金のオノ	スライムのかんむり	
大かなづち	大きづち	铁かぶと	铁かぶと
ウォーハンマー・改	ウォーハンマー	ごうけつのうでわ	
メガトンハンマー	ウォーハンマー・改	はおうのオノ	オリハルコン
じごくのおおかま	はがねのかま	どくがのナイフ	サタンヘルム
キラーピアス	スライムピアス	怒りのタトゥー	はやてのリング
アサシンダガ	イ グルダガ	どくばり	
こあくまのナイフ	アサシンダガー	あくまのしっぽ	
皮のムチ	あくまのしっぽ	圣者の灰	
へビ皮のムチ	皮のムチ	うろこの盾	
ドラゴンテイル	へビ皮のムチ	龙のうろこ	龙のうろこ
あくまのムチ	バスターウィップ	あくまのしっぽ	
バスターウィップ	あくまのムチ	圣者の灰	
マグマの杖	まどうしの杖	ばくだん岩のカケラ	ばくだん岩のカケラ
まふうじの杖	まどうしの杖	ルーンスタッフ	
ふっかつの杖	ル ンスタッフ	命のブレスレ ト	せかいじゅの叶
クロスボウ	ショートボウ ちからの指轮	チェーンクロス ひのきのぼう	ひのきのぼう
エロスの弓	クロスボウ	ガ タ ベルト	
ケイロンの弓	エロスの弓	ちからの盾	
オ ディ ンボウ	ケイロンの弓	エロスの弓	ビッグボウガン



盾

合成品	素材1	素材2	素材3
皮の盾	おなべのふた	まじゅうの皮	
うろこの盾	皮の盾	龙のうろこ	
せいどうの盾	皮の盾	ブロンズナイフ	
骑士団の盾	铁の盾	骑士団の服	
ホワイトシールド	铁の盾 ライトシ ルド	シルバートレイ おいしいミルク	おいしいミルク
まほうの盾	はがねの盾	いのりの指轮	まもりのルビ
ドラゴンシ ルド	はがねの盾	龙のうろこ	龙のうろこ
こおりの盾	まほうの盾	こおりのやいば	
ほのおの盾	まほうの盾	炎のブ メラン	
ちからの盾	まほうの盾	ちからの指轮	ベホマラチ ズ
圣女の盾	ミラ シ ルド	ホワイトシ ルド	せいすい
みかがみの盾	ミラ シ ルド	アモ ルの水	まほうのせいすい
はめつの盾	メタルキングの盾	あくまのしっぽ	
死神の盾	女神の盾	あくまのしっぽ	
女神の盾	死神の盾	圣者の灰	
メタルキングの盾	はめつの盾	圣者の灰	オリハルコン



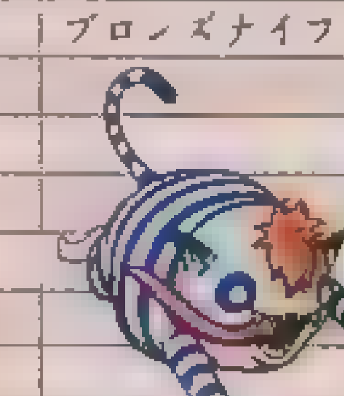
铠

合成品	素材1	素材2	素材3
たびびとの服	布の服	布の服	
ステテコパンツ	とうぞくのこしみの	バンダナ	
皮のよろい	たびびとの服	まじゅうの皮	
皮のこしまき	皮のムチ ステテコパンツ	バンダナ まじゅうの皮	
骑士団の服	たびびとの服	骑士団の盾	
皮のドレス	おどりこの服	まじゅうの皮	
うろこのよろい	皮のよろい	龙のうろこ	
くさりかたびら	たびびとの服	チェーンクロス	
せいどうのよろい	くさりかたびら	せいどうの盾	
铁のむねあて	铁の盾	铁の盾	
毛皮のポンチョ	まじゅうの皮	まじゅうの皮	
やすらぎのロ ブ	みかわしの服	ステテコパンツ	
バニ ス ツ	シルクのビスチェ	うさぎのしっぽ	
ゾンビメイル	プラチナメイル シルバ メイル	あくまのしっぽ ゾンビキラ	
银のむねあて	铁のむねあて	シルバ トレイ	シルバ トレイ
マジカルスカ ト	マジカルメイス	マジカルハット	とうぞくのこしみの
まほうのよろい	はがねのよろい	いのりの指轮	まもりのルビー
けんじゃのローブ	まほうの法衣	インテリハット	
ダンシングメイル	おどりこの服	シルバーメイル	
ドラゴンメイル	シルバ メイル	龙のうろこ	龙のうろこ
ひかりのドレス	スパンコ ルドレス	まもりのルビ	金のブレスレット
やいばのよろい	まほうのよろい	やいばのブ メラン	
プラチナメイル	ゾンビメイル	圣者の灰	
天使のロ ブ	みずのはごろも	マジカルスカ ト	
バンデットメイル	あつでのよろい	さんぞくのオノ	とうぞくのこしみの
红莲のロ ブ	けんじゃのロ ブ	まほうのせいすい	ヌ ク草
やみのころも	みかわしの服	あくまのしっぽ	こうもりの羽
ミラ ア マ	シルバ メイル	ミラ シ ルド	ミラ シ ルド
プリンセスロ ブ	天使のロ ブ	金のロザリオ	ひかりのドレス
ギガントア マ	バンデットメイル	ごうけつのうでわ	ごうけつのうでわ
しんぴのビスチェ	あぶないビスチェ	ひかりのドレス	
メタルキングよろい	はぐれメタルよろい	スライムのかんむり	オリハルコン



头盔

合成品	素材1	素材2	素材3
とんがりぼうし	皮のぼうし	铁のクギ	
ターバン	バンダナ	バンダナ	
はねぼうし	皮のぼうし	キメラのつばさ	
うさみみバンド	うさぎのしっぽ	ヘアバンド	
石のぼうし	石のオノ	とんがりぼうし	
毛皮のフ ド	はねぼうし	毛皮のポンチョ	
风のぼうし	はねぼうし	しっぷうのバンダナ	
ブロンズキャップ	石のぼうし	ブロンズナイフ	ブロンズナイフ
しっぷうのバンダナ	はやてのリング	バンダナ	
银のかみかざり	サンゴのかみかざり	シルバ トレイ	
しあわせのぼうし	しあわせのくつ	はねぼうし	
インテリハット	マジカルハット	インテリめがね	
サタンヘルム	ミスリルヘルム	あくまのしっぽ	
ミスリルヘルム	サタンヘルム	圣者の灰	
知力のかぶと	インテリハット	アイアンヘッドギア	
猛牛ヘルム	ミスリルヘルム	うしのふん	おいしいミルク
黄金のティアラ	知力のかぶと	银のかみかざり	金块
ファントムマスク	アイアンへ ドギア	やみのころも	
ドクロのかぶと	太阳のかんむり	あくまのしっぽ	
太阳のかんむり	ドクロのかぶと	圣者の灰	



＊表格中的红色物代表比较重要的道具。

沙罗的PLAY日记
终于将游戏通关了……说起来真的非常遗憾，如果不是因为制作攻略的缘故，真的希望能够慢慢地品位这款游戏呢。不过说起来，虽然本作没有像PS版4代那样的新增章节和最终BOSS加入同伴的设定，也没有PS2版5代返回过去与父母年轻时见面的美好回忆，但当主角的身世之谜揭开后，通关剧情的改变这一设定，真的十分吸引人！看着幸福的主人公和公主手牵着手，自己也仿佛记起了……呃，到达了……

文 阿迪

Prince of Persia WARRIOR WITHIN

[illegible]人想死，无论是平民百姓，或者是皇室贵族。因为这代表着属于自己的轮回的终结。波斯王子打开了时之砂的沙漏，他违反了时间的定律，触犯了古老的诅咒，那他就得死去。王子为了摆脱死亡的命运，决心听从老者的指示，前往时之砂的诞生地阻止它的诞生！（关于人物和相关制作背景的介绍，请参考本刊第116期26页前线狙击栏目的《波斯王子：武者之心》）

波斯王子：武者之心　Ubisoft Montreal　ACT

Multi　2004年11月30日

操作总括

攻略透解 Guide Through





时之能力

名称	操作	效果
Recall 回放	长按L键或L1	使时间倒流
Eye of storm 慢放	点击L键或L1	除自身外的一切事物的时间减缓
Ravages of time 快进	防御中点击L键或L1	使自身的时间流逝加快，高速攻击敌人
Breath of fate 命运之息	防御中按L键或L1蓄力	吹飞身旁的敌人
Wind of fate 命运微风	防御中按L键或L1蓄力	蓄力越久威力越大，是命运之息的2级强化版本
Cyclone of fate 命运飓风	防御中按L键或L1蓄力	蓄力越久威力越大，是命运之息的3级强化版本

战斗心得

一般来说，双手武器的威力是要比单手武器大的，所以在游戏中请尽量处于双手武器的状态。随着所获武器的不同，连点X键或□的连击数量也会有所不同。单手状态下，推荐Crab Slice（俗称“爆头”）。当敌人处于临近崩溃的沙石状态时，可以使用Y键（△）+跳跃去偷取敌人的武器。双手武器状态下，收招快硬直小的招数首推Ptolemaio's Anger（X键、Y键、Y键或□、△、△），其次对付后期皮糙肉厚的敌人时，可以使用多段攻击且演出效果华丽的Rage of Darius（X键、X键、Y键、Y键、Y键或□、□、△、△、△）。此外，对付乌鸦怪和初次与凯莉纳相遇时她所放出的杂兵，推荐在敌人面前使用Aerial landing slice（A键、Y键、Y键或×、□、□）。面对BOSS的时候，要善用防反（R键防御，在防御成功的一瞬间按X键或□、Y键或△，前两者为单手刀回击，后两者为飞腿回击）。

没人可以改变自己的命运！你可以吗？

序幕

时间的暴痕衍生了一个叫Dahaka的怪物，它不断地追杀王子。为了摆脱死亡命运的笼罩，王子决意听从老者的建议前往时之砂的诞生地——时之岛。居住在岛上的时之女皇派出了其忠实的奴仆夏蒂来诛杀王子。两人的战船剧烈地碰撞在一起，王子在与夏蒂的打斗中不敌堕海。结果却鬼使神差地被大海的波浪冲到了时之岛的海滩。

序幕之战

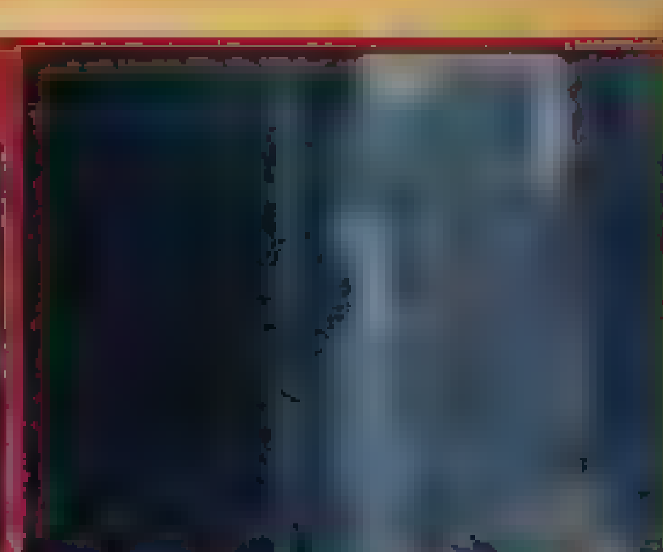
船上的战斗只是走过场性质，目的是让玩家熟悉本作的系统操作。击败几名敌人后，往左走会引发事件。了望台上的水手被敌人击落在王子身边，甲板也被他砸穿了一个大洞。一路前进击败船舱内部的敌人，王子利用绳索帅气地飞跃众人来到夏蒂的船上。在主甲板与夏蒂的决斗只需将她的体力扣至1/2~1/3左右，就会引发剧情。对付夏蒂的方法一般包括：一，防守护反击，按住R键把握时机对夏蒂施以反击，命中后还可以追击；二，直接使用左、右、右的组合技绕到夏蒂的身后，一般情况下都会命中，只需将这一招与平常的连续技组合起来，就能轻易地将夏蒂的生命力扣至引发剧情的程度。王子不敌夏蒂，被她一脚踹飞坠入大海。经过不知道多久的随波逐流后，醒来的王子发现自己正躺在一个不知名海岛的沙滩上，他的身后满布着战船的残骸。惟今之计，只有见一步走一步了。

到达堡垒的入口 Reach the Fortress Entrance（现世）

无需理会沿途乌鸦的骚扰，在阶梯的左侧有第1个秘密宝箱。在悬崖边要慢慢攀爬前进，入口处右侧有秘密宝箱。来到入口处平台时，夏蒂偷袭王子未果，恼羞成怒下派出几个手下围击王子。王子身手敏捷，一把夺过敌人的武器，以秋风扫落叶之势解决了第一批敌人。但是剩余的4个敌人又围了上来，夏蒂则落荒而逃。解决完第2批敌人后，从入口处右侧的门进入堡垒内部。一直前进跃过两处沟壑，碰到小BOSS乌鸦怪，这个BOSS战需分3阶段进行：

BOSS 乌鸦怪

第1阶段	在原平台上进行
第2阶段	需从左侧并列的两条杆子上交替跳跃，最后爬上右侧的杆子跃至BOSS所处的平台
第3阶段	从平台右侧走壁来到对侧，然后再以同样动作回到平台的上方小台阶，此时还需要原地跳跃来到更高处的小台阶处，然后才可借助中央的杆子跃至BOSS所处的平台



击败BOSS后，走[illegible]踏下右侧[illegible]按钮打开[illegible]门。击败房间内的敌人[illegible]左侧[illegible]台阶攀上2层平台[illegible]心此处的1个敌人。然后从平台尽头走壁来到对侧，再按B键慢

©2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment [illegible] and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Sands of Time and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner [illegible] by Ubisoft Entertainment.

3DM-SMV www.plumbook.cn

慢攀爬到里侧的房间中。一直前进后，王子来到了一个时间转移点。夏蒂也在那里，她比王子先行一步转移到了过去的时空。

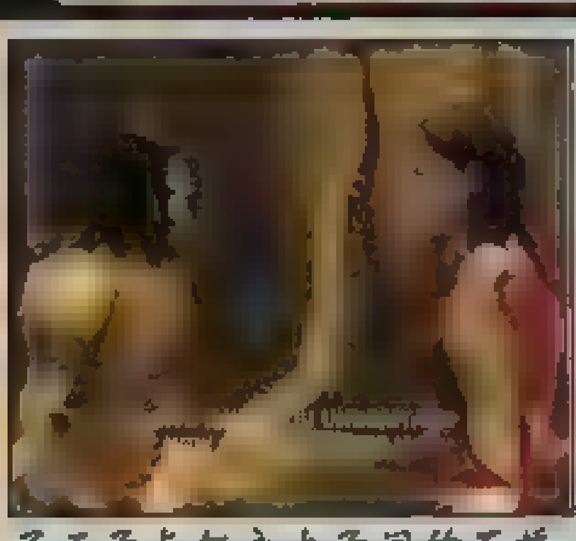
追赶夏蒂
Chase the girl in black（过去）



当王子踏入时间转移点的那一刹那，不可思议的事情发生了。原本缠绕在堡垒上的藤蔓迅速地褪去，整个堡垒在极短的时间内重泛光彩。是的，我们回到了过去。与此同时，王子也觉醒了Recall（回放）的操作时间能力。一路前进，存在于未来时空中的各种毁坏的机关均已恢复正常，需小心谨慎。房间内有4名敌人，我们可以左侧（以王子进入房间时的方向为准）的杆子以连续跳跃来到二层平台，利用攀爬中央的石柱来到对侧的平台，再以走壁踩下墙上的按钮打开前进道路上的石门。在前进的道路上有许多打时间差的机关，耐心在机关前观察一下就能够找出它们的规律。在一条石阶长廊前出现了一种新敌人——沙鬻怪，它的特点为瞬移时无敌，停下来一段时间后就会投掷3枚飞刀，我们只要抓住其瞬移后到投掷飞刀的这一段时间就能轻松攻击它。走过石阶长廊后，通道里又出现了一种以顺、逆时针方向向转动的机关，过这种机关的窍门就是要顺着它的去势走。通过针刺地形时，请攀着第3层的石条移动至另一侧。一直前进后，来到一个大厅中与敌人交战。此处出现了一种新敌人——女忍，她的移动与回避速度都很快，对付她有两种方法：1.先朝她所在的位置攻击1下，引诱其跃至王子的背后，因为我们之前只攻击了1下所以不会有硬直，这时直接按相应的方向追击就可命中；2.利用反击和连续追击一次性给予其较大的伤害，需要一点耐心。解决完这群乌合之众后，王子需要从左侧的石台跃至房间中央的四根石柱上，来到位于左上角的石柱就可以跃至房间右侧的石台，利用走壁加反弹跳来到2层阳台。前进方向有移动机关加针刺地形，如果情况紧急可以先冲至平台的边沿使主角处于攀爬状态躲避移动机关，待其移开后再选择最佳走壁位置。接下来都是几个连续的时间差机关，最难的当数滚筒加针刺的部分，通过的时机在于滚筒接触地面即将上升的时候立即走壁前进。来到一个大厅处王子终于看见了夏蒂，她的嘴角带着一丝轻蔑的冷笑，身后的石门立即落下。要打开这扇门就得拉下大厅上方的拉杆。解决完大厅内的一堆敌人后，我们从右侧的台阶利用木杆（其实作用更像是单杠），来到了2层的平台上。根据屏幕的系统提示按下R键发挥体操王子的魅力吧。平衡木上的战斗需先跳跃闪躲敌人的攻击，然后还击将敌人打倒。在拉杆右侧的平台上有隐藏宝箱，不过有3个女忍看守。从夏蒂逃脱的门一直前进，在通过针刺地形时，一着地就要马上作出连续翻滚，否则会被地上冒出的尖刺扎伤。在前进方的大厅中我们终于看到了夏蒂，她与一名红衣女子正缠斗在一起，不过明显看起来是夏蒂这个暴力MM占优势。王子既然是来自波斯的英雄，那么英雄救美也是件顺理成章的事情吧。

BOSS	攻击手段	战术打法
夏蒂	连续双手剑 脚踹	夏蒂的攻击规律一般是遵循连续双手剑→连续双手剑→脚踹。其中脚踹在两次连续双手剑的收招时她会使出一招双手指天的招式，这一招后她会产生硬直。夏蒂的脚踹隐蔽性高，是吹飞攻击。使用Aerial Landing Slice跃至她的背后发动进攻就能够破解她的脚踹。此外，与夏蒂的距离不能相隔太远，否则她会去踩踏攀着平台边沿的红衣女子。如果红衣女子被其踏落深渊的话，也视为失败。

神秘的红衣女子



“敌人的敌人就是我的朋友。”王子决意英雄救美。一番激斗后，王子击败了夏蒂，但是红衣女子好像并不领情。而且她还告诉王子，今天是时之女皇的重要日子，她不希望被任何人打扰。正在此时，本来已被打倒的夏蒂突然醒了过来，以一种充满威严的口吻说道：“愚蠢的人，难道你还不知道你无法改变自己的命运吗？”然后她便消失在时间的沙粒中。倒塌的巨石砸断了王子与红衣女子间的石桥，女子奉劝王子尽快离开，否则如果被时之女皇知道王子来到过这里，她会毫不犹豫地杀了他的。

前往沙漏之间
Reach the hourglass chamber（过去）

前进的道路上需要注意一些要向反对侧跳跃才能抓住的拉杆。在出现4个女忍的房间内必须从左侧走壁才能继续前进，来到2层的针刺机关房间内时，翻滚和走壁的动作一定要一气呵成，否则会被针刺扎伤。上方的地形是一个滚动机关，我们必须先攀爬至左侧石台的尽头，然后趁滚动机关未到达之前，跃至右侧的石台，然后立即切换为攀爬状态，这样就不会被滚动机关所伤。最后来到时间转移点房间，回到现世。与此同时，王子也觉醒了Eye of the Storm（慢放）的操作时间能力。因为视角的缘故，在朝下方移动时得注意是否有落脚点。踩下进入石门前的按钮后，使用慢放能力使王子有足够的时间进入石门。来到一处较为空旷的地域，达哈卡突然在另一侧出现，环顾四周没有发现隐藏在石块后的王子便悄然离去。接下来的一连串拉杆跳跃的地形，跳之前要小心观察一下是否有落脚点。来到地面时需要连续对付3批敌人，最后2批为每批2个女忍，使用防反是个稳妥的打法。来到地域的右侧使用连续反弹跳，最后攀爬在石柱的边沿，利用中央的石条跃至达哈卡刚刚离去的位置。王子刚走出阳台想喘口气时，一股异样的气息顿时弥漫在这咫尺空间。达哈卡，它来了。从现在开始，王子必须一边躲避达哈卡的追击一边前进，选择左手边的道路一路前进即可，动作不拖沓的话，达哈卡是没有机会攻击到王子的。而现在的目标是堡垒的时间转移点，达哈卡追至时间转移点的水帘门处就停下了步伐，因为它无法穿过此门。从时间转移点回到过去的堡垒，现在的目标是有四根石柱的房间，对侧的门已经可以进入。此后前进的道路上多了许多时针机关，谨记顺着它们的方向会比较容易通过。进入沙漏之间前的石门机关在拉下后，需要利用放慢能力，因为当王子松手时石门就会再次关闭。进入沙漏之间的大厅，王子再次见到了红衣女子。

如何进入沙漏之间

“时之砂的制造是时间中早已定下的古老预言，你是不可能阻止它的产生的。”红衣女子开门见山地对王子说。

“我救过你，而且是两次，我只需要你告诉我一些有用的信息，时之砂是在哪里制做的？”王子对她也毫不客气。

“就在我们的背后，不过这道门被封印了，你无法进入，但是有一座古老的机械塔楼中有一个精致的时钟负责控制这个门的开关，但你得使水槽中重新充满泉水才能够使机械塔楼恢复动力。这里有一把剑，它不仅仅是一件武器，它还能够作为穿梭于不同的塔楼间的装置钥匙。”

红衣女子突然把这一切告诉了王子，令大家颇为意外，是为了报恩吗？

“嗯，谢谢你的建议。”王子多少对她表达了一点谢意。

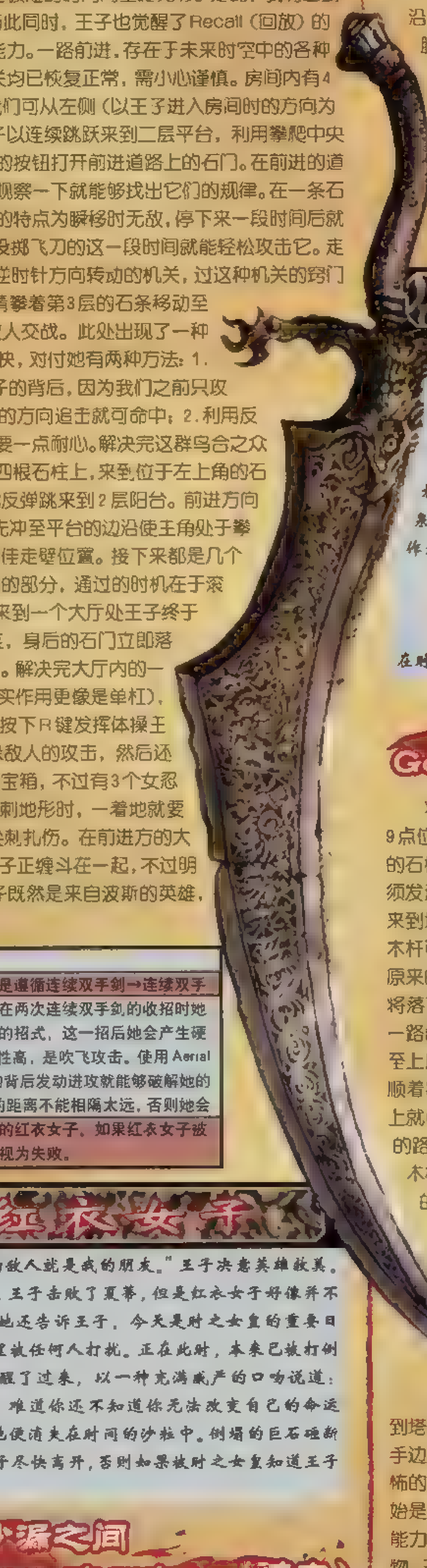
“成功与否，结果都是一样的，你是不可能阻止时之砂的产生，因为这已是铭刻在时间中的事情了。”究竟我们的王子是否能成功呢？

时钟塔楼（前）
Gain access to the towers（过去）

将剑插入铁槽中，原本普通的火堆变成了可推动的机关。将其推至初始前进方向的9点位置，然后就可以从升起的石柱部分先利用左侧的墙壁走壁，然后跃至右侧可通行的石柱上。此时我们遇到了一处需要使用两次慢放能力的机关地形，在按下按钮前就必须发动能力这是一个前提，否则在时间上可能会赶不及。第2个沟内有隐藏宝箱。最后来到塔楼的水源处。先从大门左侧的梯子爬至2层，然后一直前进。顺时针推动火堆的木杆可以打开前进方向的石门，然后击败平台处的所有敌人。此时原路返回到平台上，原来的敌人均会复活。利用走壁拉下平台右上角的木杆，然后利用慢放能力快速来到即将落下的石台处，然后利用走壁攀爬上墙壁的石条。



一路前进来到高处的石台上，从左上角的石阶上攀爬至上层，先去右侧的平台拉下杠杆放下吊桥，然后再顺着吊桥来到另一侧平台将木像推至初始石台的按钮上就可以不用担心下方的石门会快速关闭。从石门处的路一直前进返回塔楼的水源处。分别将四个火堆的木杆推至与水源处接通的位置就可以打开石像背后的大门，其实就是使各水渠相通。进入大门后是一个向上的地形，注意观察落脚点。最后再来到时间转移点处，踩踏按钮即可启动时间转移点。回到现世后，习得Breath of fate能力，可将敌人弹飞，在出口大门处攀上左侧的石台后利用反弹跳来到高处的石条，然后一直前进没有岔路，途中小心一种新敌人　隐形女忍。紧接着的走壁需要把握好按键的时机，太早或太迟都无法走到对侧。然后攀上对侧平台的墙壁，延着四条木杆跳至目的地大门处。进入大门后出现一种新型的机关——移动石条，其特点为回收后快速弹出。把握时机跃至对侧平台，来到塔楼位置时王子发现它已全部毁坏，必须回到过去的时空才能正常进入。此后沿着左手边的墙壁走壁前进，连续跃杆后选择右手边的道路，正当王子想与乌鸦怪决斗时，恐怖的怪物达哈卡出现了。王子在它的触手的强烈撞击下被弹飞到另一侧的平台，此时开始是一次逃亡过程，被达哈卡追上就Game Over。总体来说，需要把握时机使用放慢能力，拉开与达哈卡的距离。很奇怪的一点是，达哈卡既然是从时间的裂缝处衍生的怪物，王子的操纵时间能力竟然也会对其有效。在使用绳索跃至平台处后，别以为达哈卡过不来，镜头过后得立即往门外逃，否则会被其追上抓住。接下来就是……木梯，跃下后没有岔路一直逃跑至时间转移点……然后踩踏按钮即可启动时间转移点回到过去。



www.plumbook.cn

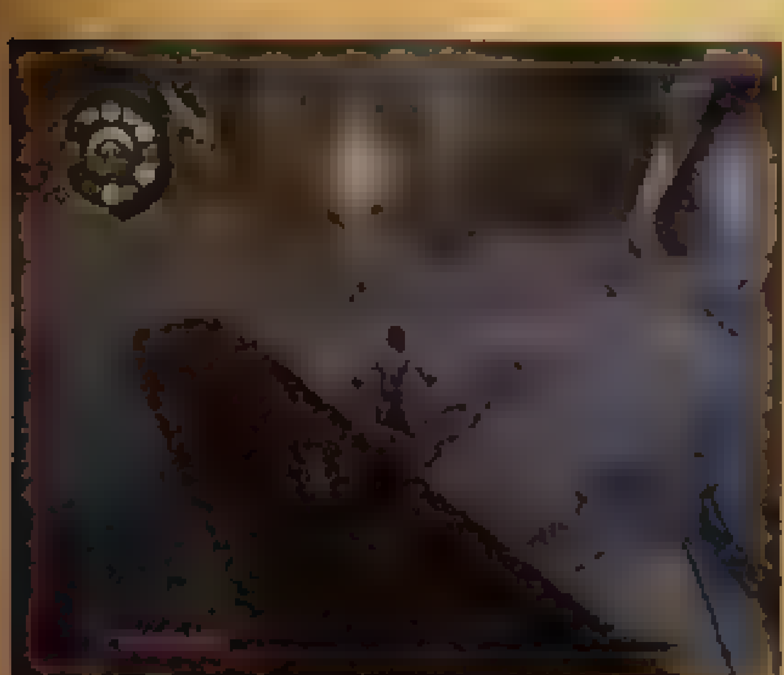
时钟塔楼（中）
Activate the towers（过去）

回到过去后，王子获得了增加1个时之砂储存格的奖励。按照系统提示的方向前进，最后来到一个空旷的地域中，此处需要靠推动火堆的木杆来调节石座的较长石条的方向。第1个火堆需要将左上角的石条调至正对上方，第2个需将较长的石条调至正对着下方较宽阔处的平台，第3个则需将较长的石条调至正对石杆的方向。通过此地形后，进入目的地前有隐藏宝箱在较高的平台处，推动火堆可以使该地域的水源流通。最后回到地域中心的火堆处将左上方的石台调至正右方，然后原路返回出口前往另一座塔。

时钟塔楼（后）
Activate the second tower（过去）

要想到达出口，必须先去平台左上方踩下按钮，然后发动慢放能力迅速返回原平台，利用伸出的石阶作为踏板，然后以反弹跳抓住空中的杆子。之后就沿原路返回进入塔楼的大厅内，王子又遇到了红衣女子，这次她把自己的名字凯莉纳告诉了王子，并赠与王子一把Lion Sword（可蓄力攻击）。之后我们就可以推动火堆前往第2座塔，从左上角的石台上进入大门内。拉下机关后需要使用慢放能力，否则会赶不及在石门落下前进入通道。之后并无岔路，一直前进来到一个小厅处，需先踩下一旁的按钮才能利用升起的石台攀爬至上1层。一直前进来到1个宽阔的平台处，击败所有小兵后出现1种大型沙魂。攻击它的方法为先绕到他身后攻击其腿部，待其受伤蹲下时立即按跳跃跳至身上，然后再发动慢放能力疯狂砍杀即可。途中有一种水流轮闸式的机关，需看清楚每一扇闸门左右两半的哪一半才是空隙，然后以翻滚通过。最后来到时间转移点处回到现世。沿原路一直返回，最后来到道路尽头的房间内。这个房间的结构为，利用不断旋转的木盘的缺口跃至上1层。最后1层踩踏按钮后必须尽快跃回中央木柱，否则会不够时间进入另一侧的大门内。进入后不必理会房间内的敌人，直接从右侧的门离开即可。一直前进来到中央有巨大石台的平台上，这里有许多敌人，需要小心。利用走壁攀上右侧平台，然后跃到中央的巨大石台上，然后顺着对侧的石条一直往上攀，来到尽头后从左侧走壁爬上木梯进入上1层。上1层的平台上依然有许多敌人，沿着平台左侧尽头攀壁来到左侧的平台，然后从平台右侧的木梯下楼，接下来是一个钟摆式的机关，待钟摆摇至墙壁内才好起跳。刚以为来到安全地域时，现世中追击王子的达哈卡又出现了。接下来就是没命地逃脱啦，善用放慢能力可以与达哈卡拉开距离。注意沟壑处的绳子多出现在右侧，最后逃入时间转移点摆脱了达哈卡。回到过去后，王子获得了增加1格时之砂储备量的奖励。一路前进来到一个空旷的地域，在另一侧平台有个巨型沙魂无法攻击，而且它还会不断地扔一些冒火的敌人过来当炸弹使。王子必须先前往平台右侧的房间，引诱巨型沙魂向角落处投掷爆弹敌人，然后进入房间拉下墙壁上的机关，然后利用慢放能力通过齿轮的阻碍。接下来是2个相同地形的机关，先找到墙壁上的梯子，攀至顶端后跳到石柱上，然后引诱巨型沙魂扔炸弹将石柱炸断，目的达到。接下来跳至墙壁的石格内，利用走壁抓住木梯进入上1层。接下来的相同地形也是同样处理，区别之处在于最后走壁的方向不同，与第1个地形相反。搭通便桥后就可下去和巨型沙魂决战，不过在最后一个石台处别急着下去，利用走壁到对侧石台可取得隐藏宝箱。与巨型沙魂的决战记得保留1个时之砂，攀上敌人的背上后发动慢放能力，接下来只要拼命攻击就能1次过将它击毙。最后在尽头墙壁处利用石条和拉杆不断向上方前进，来到上方的平台时先利用反弹跳拉下拉杆，搭起便桥后要小心连续出现的火焰敌人，保险的打法为将其砍至冒火后就立即攀附在便桥边上，这样就可以安全地等敌人自己爆炸。最后推动火堆打开反方向的门，第2座塔的任务完成。接下来就返回沙漏之间了！

返回沙漏之间
Return to the hourglass Chamber（过去）



从打开的石门处一路前进，沿途注意配合齿轮的转动把握走壁时机。不用理会敌人的干扰，接下来是2处连续左右跳跃利用红布下降的地形。最后跃过飞速旋转的大齿轮回到初始地点。回到凯莉纳赠给王子Lion Sword的大厅时，达哈卡突然出现了，并且在吞噬了一个奇怪的沙魂后立即向沙漏之间的方向跑去。当王子追进沙漏之间后，等候他的是一个残酷的事实。凯莉纳原来就是时之女皇！

BOSS	攻击手段	战术打法
凯莉纳（时之女皇）	侧踹	翻滚1次即可躲避侧踹
	双刀攻击 杂兵攻击（2个）	双刀攻击时最好往后翻滚1次，待其出现硬直时再上前攻击 对付这类杂兵的办法和对付乌鸦怪一样，使用左、右、右的组合攻击即可

与BOSS相隔距离较近时，她就会使用时间能力接近王子使出侧踹，翻滚1次回避后，可上前劈BOSS两刀。请记住，劈2刀就好了，因为接下来BOSS会格挡，再劈王子就会出现硬直无法回避。劈完2刀后立即向后翻滚，然后再接近BOSS劈2刀，如此循环即可。BOSS在第2次放出杂兵后攻击频率加快。将储备好的时之砂留到这时使用，连续使用慢放能力可以安心对付BOSS。

击败凯莉纳后，王子原本以为一切都将结束，谁知道达哈卡仍然契而不舍地追来。接下来就是逃脱的过程了，第1个沟壑需要直接跳跃，第2个则是从左侧走壁，第3个是从右侧走壁抓住横杆后连续跃至对侧的平台，最后1个沟壑是从左侧走壁。

命运是无法改变的吗？

正当王子拖着疲惫的身躯准备踏上归途时，达哈卡竟然出现在过去的时空里继续追杀王子。"哪里出错了吗？我亲眼看见了时之女皇的死！她没能制作出时之砂啊！"王子大声地质问着上天。那为什么达哈卡现在仍会存在并继续追杀着王子呢？难道，是王子在改变自己的命运的同时也在一手制造着自己的命运吗？就在此时，处于绝望与崩溃边沿的王子发现了铭刻在大厅墙上的古老文字……

文字中记载着魂之面具能够赋予我们第2次机会，再次回到现世找到面具去改变自己的命运，我们的王子仍有机会！前进的道路已被昭示，接下来就是去执行了。

离开时之岛
Leave the island（现世）



大厅左上角处有1个隐藏宝箱，获得后从正上方的大门处离开，走到中途达哈卡出现了，接下来又是1段逃脱的路程。第1处沟壑从右侧走壁然后使用反弹跳，第2处沟壑先用走壁抓住横杆，然后用连续跳跃来到对侧平台，第3处沟壑要先击碎右上角的木桶才能走壁，走至尽头后使用反弹跳跃至对侧平台。最后奋力一跃抓住沟壑上方的横杆然后跃至对侧的水帘门内，成功逃脱。接下来跃至左侧的平台上将石碑拉出，接下来还需拉出2处石碑，也就是说共需要经过3次达哈卡出没的通道。

第2次时的第1处沟壑从左侧走壁通过，紧接着仍然是从左侧走壁然后使用反弹跳抓住沟壑上方的横杆，然后连续跳跃至对侧平台。最后一处沟壑时，跃起抓住上方的横杆然后跳跃到水帘门内。接下来先在门的右侧走壁，然后使用反弹跳抓住对面的石条，接下来攀爬至对侧的石台处拉出第2块石碑。

第3次时的第1处沟壑从左侧走壁然后反弹跳抓住横杆，旋转一周后连续抓杆跃至对侧平台。第2处沟壑直接跳即可，然后选择左边的通道。从右侧走壁抓住绳索，旋转一周后必须松手前进，否则会被追上来的达哈卡消灭。紧接着是2处，左右反弹跳的地形。接下来的沟壑为连抓2次绳索，非常惊险。度过之后直接跃过1处平台，再接着从左侧走壁反弹跳抓住右侧的红布条滑到下层。途中遇到中间有空隙的障碍物一律从中央翻滚通过。接下来从左侧走壁然后反弹跳，最后跃到横杆上后立即跃入水帘门。然后从门的右侧使用反弹跳抓住左侧的石条攀爬到石台处拉出第3块石碑。中央石台的机关台阶出现。

从中央石台进入对侧的水帘门，顺手取得路上的隐藏宝箱，接下来由于王子的剑断了，所以路上的敌人都尽量不要与他们纠缠。

找寻命运
Return to theone room（过去）



沿途的敌人不要理会，第1处沟壑从右侧走壁，第2处沟壑从左侧走壁，接下来就是平衡木比赛，注意落脚点即可。最后1处平台的4个敌人比较麻烦，在尽头处的左侧走壁爬上木梯不要与他们纠缠。来到上方的房间后，王子发现下方有1把宝刀。一直前进不要与敌人纠缠，从右侧的门出去踩上平衡木，途中平衡木上的女忍需要跳起然后攻击她们，一些木头会因为腐朽而断裂，走到分叉处记得稍微停顿一下。右侧平台处的女忍在走壁的过程中需要挥剑攻击她，否则王子会被她击落。一直前进，利用反弹跳抓住红布条下落来到下方。正当王子想去拿刀的时候，达哈卡又出现了。一直前进千万不要拖沓，第1个转弯处右转并从左侧走壁，然后需小心躲开沿途上的木桶。然后左转从右侧走壁进入时间转移点，成功躲开达哈卡的追击。回到过去后，王子习得了"命运之风"的能力。从时间转移点出来后一直前进，沿途小心锯齿与木桩结合的机关。来到大厅处取得一把Scorpion Sword，接下来敌人会大规模入侵大，从左手边的门进入通道，然后一直前进来到[illegible]房间大门前，蓄力攻击[illegible]大门就可以进入。楼梯上方的火堆推动后会放出1批敌人，从放出敌人处的门进入后可以看见1个铁箱，将其

www.plumbook.cn

堆到房间的按钮上可以打开机关石门。继续前进来到同样需要蓄力破坏的大门前，进入后首先去推动右下角的火堆，进入放出3个敌人的房间踏下墙壁上的按钮，然后利用慢放能力进入石门。推动角落处的火堆，在尽头处先走壁然后利用反弹跳进入上方的房间。这时王子遇到了一个超级版的巨型沙魂BOSS。

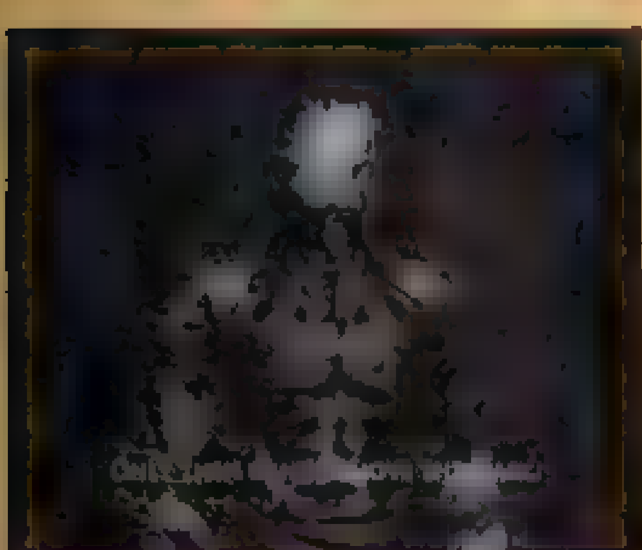
BOSS	攻击手段	战术打法
超级巨型沙魂	踩踏	与对付普通巨型沙魂一样，先攻击其脚部使其跪倒，然后爬上他
	挥拳	的身体发动慢放能力，拼命狂砍即可。不过该BOSS生命力较多，需要左右手抓击使用2次慢放才能搞定，途中还得注意回避左右手的抓击。

击败BOSS后，从BOSS出来的房间内右侧的木梯进入上层，此处又有3名敌人。击败他们后先蓄力击破左上角的门，然后可以从右侧的大门处蓄力破门而入，踩下按钮后发动慢放能力迅速冲进左上角的大门处。通过此处的所有机关，在尽头左侧可以获得增加生命力的奖励。原路返回房间上方的小房间处，在尽头使用走壁反弹跳抓住空中的横杆，然后利用不断的左右逆向跳跃来到上方的房间内。接下来进入时之岛的图书馆，这里面的敌人非常多，不要冲得太快，个个击破才是上策。推动火堆打开旋转门，踏下图书馆右侧墙壁上的按钮，然后快速返回中央处进入石门。爬上梯子后来到图书馆的屋梁处，从左侧通道进入后击败此处的敌人，然后将两个书柜拉出来，在它们之间使用反弹跳抓住图书馆顶部分。一路前进来到图书馆内部的另一侧，注意这里的一个滚动机关，拉单杠时需待其完全滚动至最高处才能起跳。走壁处的女忍注意先一步发动攻击。蓄力轰开大门后，发现这是第2座塔的地区，原路前进到沙漏之间从左侧进入暗门中，推动火堆合上暗门然后一直前进回到与凯莉纳决斗的房间。王子发觉了王座背后的墙壁有些不正常，挥刀击破后，发现这又是1个时间转移点。

命运的曙光

王子缓缓地在与凯莉纳决斗的房间内踱步，看着散步在四周空气中宛如尘埃的时之砂。突然间，王子发现了王座后面的墙壁有些异样，和自己在之前的道路上所遇到的一些墙壁有着说不出的相同之处，仔细检查过后，王子确定这块墙壁是可以击碎的。一刀劈去，又是一个新天地。站在新的时间转移点前，刹那间王子已找到了一丝命运的曙光。如果凯莉纳不是死在过去的时空，而是在现世的时空。那么过去的马哈拉贾（前作故事背景中的印度国王）就不会找到时之砂和它的匕首，那么王子在攻打马哈拉贾的宫殿时就不会找到这两样东西，接下来的一切就不会发生！在现世中的王子就和达哈卡没有任何关系，因为达哈卡无法诞生！一切都明白了，王子只要找到沙之魂的面具再想办法将凯莉纳引到现世中，这一切很简单，或许只是看起来很简单吗？

找寻面具
Find the mask（现世）



从现在开始，野狼成为了主要的敌人。从左上角的石台登上高处，中途走壁处的野狼要先一步攻击它。一路前进来到一处大平台，这里需要击败2批敌人，每批包括2只移动沙魂和3头野狼。一直前进后，翻过石门会遇到2头野狼，墙脚处的四个瓶子打破后都有时之砂。接下来的机关地形主要是先踩踏按钮，然后放慢时间借助机关石台来前进，不过第2、3个石台不用放慢能力也能通过。最后在红布条处记得往反方向跳跃才能到达对侧石台。击破3头野狼后，蓄力击破尽头的砖墙然后一直前进。最后王子戴上了面具化为了沙之魂，回想起之前的种种，原来一直在沿途出现那个沙之魂就是自己，他一直试图警告自己要小心凯莉纳的出卖。最后他被达哈卡杀死了，命运无法改变，因为他死了，所以现在的自己也会死去。接下来他必须要回去拯救自己，如果过去里化为沙之魂的他没有被达哈卡杀死，那么就能够脱下面具，命运还有一线生机。

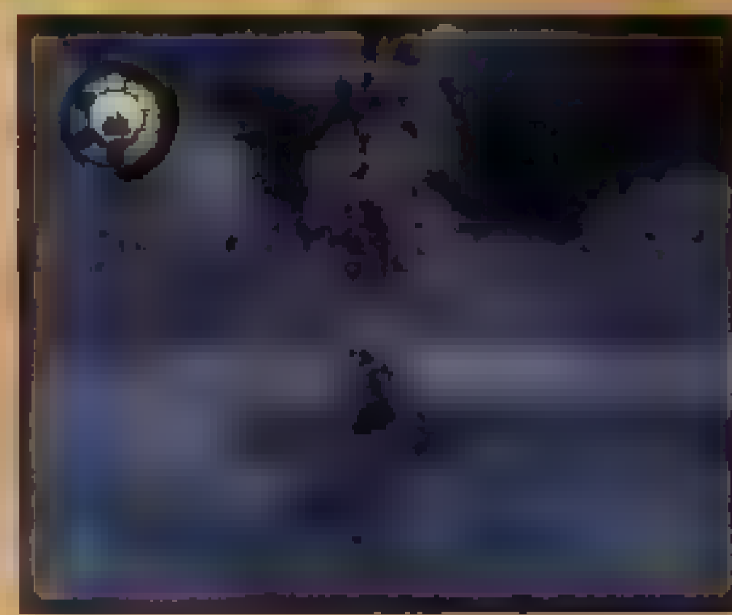
第2次机会
A second chance（过去）

不断使用慢放能力一直前进，进入时间转移点，记录点仍旧可以补充生命力。回到过去后，王子习得"命运旋风"的能力。一路前进回到与2批敌人战斗的平台处与BOSS展开战斗。

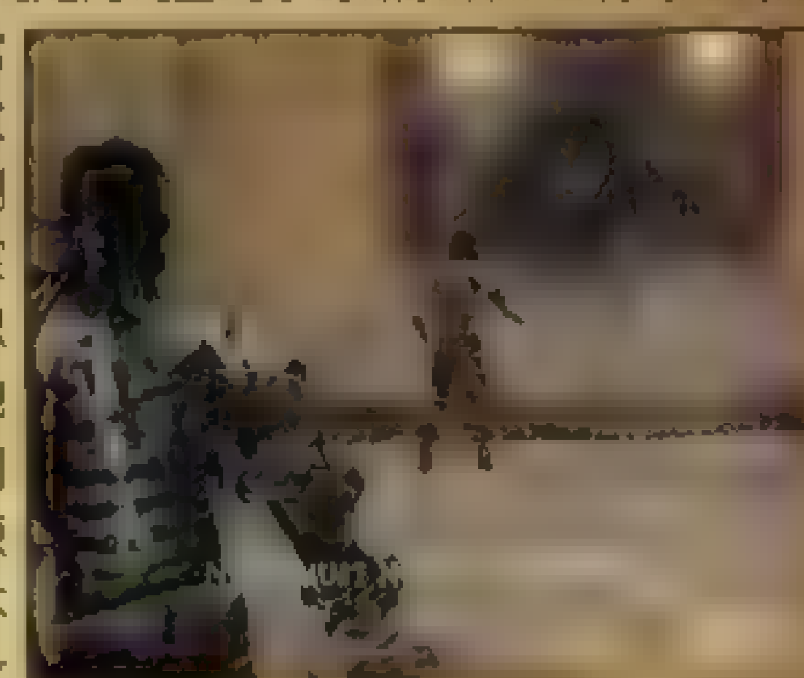
BOSS	攻击手段	战术打法
巨型狮鹫	反复扑击	由于沙之魂状态的王子其操作时间的能力是无限
尾巴横扫	抓击	的，所以不断使用慢放能力然后接近BOSS的身侧狂砍即可，中途BOSS使用反复扑击，这时只需攀附在平台边沿即可躲避。

击败BOSS后，从关闭着的大门处利用反弹跳一直向上然后来到左侧的房间内，小心此处必须得用反弹跳才能通过的机关。随后来到花园上层地域，中间的道路进去后有时间转移点可以补充体力，右侧的道路则是踩踏按钮，然后使用慢放能力回到对侧石台上，攀上机关石台后利用反弹跳跃至横杆上。随后来到大厅的一个窗口处听见了凯莉纳布置夏蒂诛杀王子的计划。

沙漏之间的再会
Find a way to the oneroom（过去）



接下来返回花园上层中央的时间转移点处来到现世，一从房间中出来，王子就被达哈卡抓住扔到下层的地域。一直前进来到过去的时间转移点，途中注意多观察大厅处的落脚点。利用时间转移点回到过去后，来到大厅的角落处又看到了凯莉纳与夏蒂的对话，原来之前在现世的这1段剧情处，王子所看到的在大厅上空处的沙之魂原来就是自己，这也为第2次机会埋下了伏笔。接下来多利用慢放能力通过机关，特别是一些一接触就会慢慢松动直至倒塌的木制塔楼。经过木制的走廊处，化为沙之魂的王子救了现世中的自己一命，只不过现世中的王子无法察觉罢了。在向下的密集齿轮区域一定要善用慢放能力。随后来到1个有岩浆的大厅，首先从右上角的木梯处爬上大厅的上层，然后将3处的铁管连接在一起就可以连通岩浆的传送，最后因为平台上的温度太高，目的地处的平台被烧塌，现在就可以利用走壁上去了。接来一处向上的齿轮地形，在最高处得向反方向跳才能达到顶端平台，推动火堆就可以继续前进。在尽头左侧使用走壁和反弹跳就可以来到上方的木条处，善用慢放能力，特别是最后1处拐角，待刀锋切过来后立即发动慢放，然后冲到尽头使用反弹跳抓住上空的木杆就可以继续前进了。利用红布条缓冲来到击败超级巨型沙魂上方的大厅处，来到尽头处的房间内利用反弹跳一路向上方前进。紧接着来到了图书馆区域，敌人的分布和通过的方法和之前都是一样的，也是先拉下机关再利用慢放能力冲进中央的木梯处。图书馆上层的走法也是和以前一样的，但去到目的地时会发现无法进入，这时达哈卡出现轰破墙壁间接助了王子一臂之力。返回左侧向上爬然后就可以进入墙壁内的里间，最后当王子落地后，达哈卡又出现了。接下来只是2处简单的沟壑，当王子逃到断桥处时达哈卡因为桥的断裂而跌入了深渊，最后它伸过来想抓住王子的触手也被王子一刀斩断！进入洞窟后，有许多野狼和隐形女忍，特别是1处走壁后再接反弹跳的路段，需先发制人干掉壁上的野狼。在山崖尽处使用左右反弹跳就可以来到上方的路段。这里的大门需先去道路尽头处走壁，然后连续跳过两个石柱来到另一侧平台踏下按钮，然后再从这个平台的另一侧的石柱群配合慢放能力直接跃回大门所处的平台上。接下来的房间的出口，需先踏下凹陷处平台上的按钮才能够前进。随后沿途会有很多敌人，无需和他们纠缠。再经过2处连续走壁就通过了可视距离很低的洞窟区域。接下来的绳索地形并不是让我们直接荡过去，而是先爬上绳子的最顶段然后利用对侧的石条继续前进，在利用下1条绳索走壁后也需要跃至对侧才能够继续前进。熟悉地形的玩家一定认得出这是第2座塔的区域，先前往对侧拉下横杆引发机关，正当王子往回走的时候突然发现过去的自己也在同时走过。正当他在思索之际，一只巨型沙魂趁机偷袭了王子，当他醒来的时候是否一切已太晚了呢？从原来房间内锁住的石门内进入熟悉的第2座塔区域，原路返回之前的沙之魂被达哈卡捉去的大厅，不过这次却换作现在的王子被达哈卡捉走了。此时王子脸上的面具脱落掉在了地上，恢复了本来的容貌。在沙漏之间内，已经知晓了内情的王子将凯莉纳推进了时间转移点，并将其转移到现世。现在的任务就是前往现世找到凯莉纳！

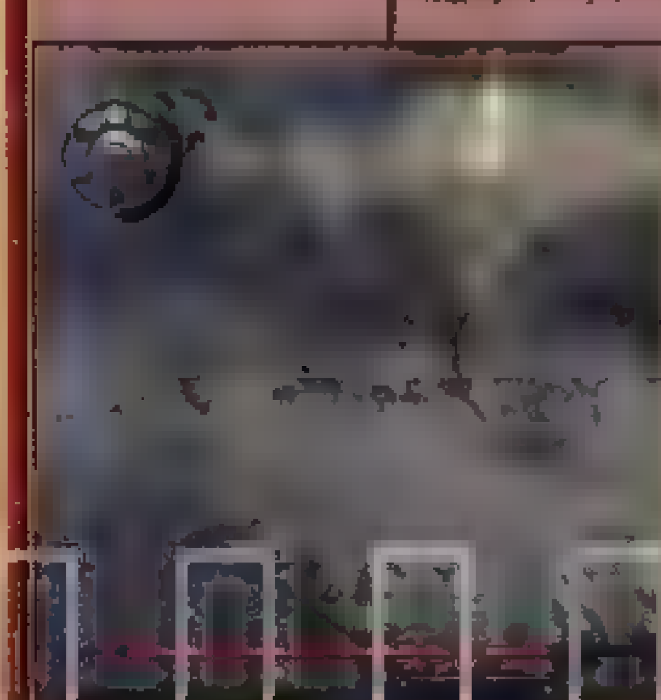


时之女皇——凯莉纳
Find Empress Kaileena(现世)

尾随凯莉纳回到现世中的洞窟地区，在与巨型狮鹫决斗的大型平台上与她展开最后的决斗。

BOSS

BOSS	攻击手段	战术打法
凯莉纳（时之女皇）	双刀组合攻击 侧踹 旋风（3个）	一开始双方对话结束后得立即往两侧闪躲，然后立即发动慢放能力，接下来就是熟练地使用连续技攻击BOSS。与凯莉纳的战斗分为3个相同的阶段，比较规律的一点是 每1阶段都是先使用3次慢放能力将其打至放出旋风的阶段，然后尽量在平台中央处躲避旋风 最后使3个旋风都化为时之砂补充之前使用慢放能力所消耗的能量。3次慢放能力的使用最为关键，因为有时候凯莉纳也会使用慢放能力 这时王子也必须使用操作时间的能力来破解凯莉纳的能力结界。一般在第2阶段时，王子的双刀会打坏其中1把。没有打坏前，推荐左、右、右的连续技；打坏后只需要连点4下攻击就可以了。注意在单手刀的情况下，凯莉纳在防住最后几下后，王子会产生硬直。一般上攻击3次单手刀连续技后慢放能，1就会在3秒[illegible]效，这[illegible]先[illegible]要轻易再[illegible]攻击，[illegible]离再[illegible]慢放能[illegible]近[illegible]王子发动了[illegible]后，凯莉纳是不会再发动时间能力的。



3DM SM

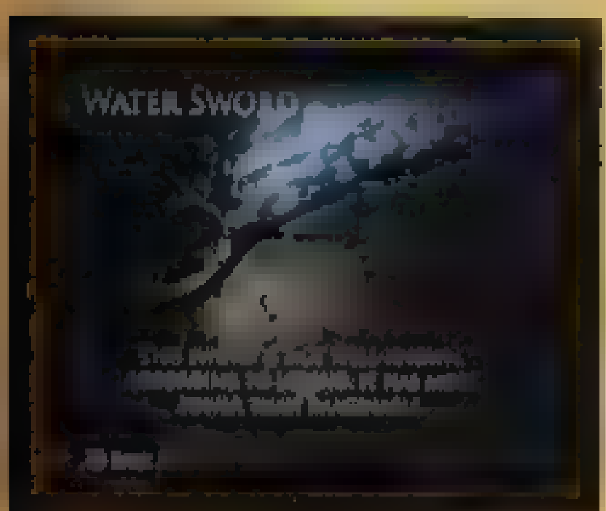
www.plumbook.cn

真的改变了吗？命运！

[illegible]

隐藏结局

相信玩家都留意到本作中的生命力升级奖励。当收集齐本作中全部9个生命力升级奖励后，王子的生命力最大值将达到?圈。与此同时，当来到沙漏之间时还可以获得一把WATER SWORD。这把剑对付普通敌人只需三两下，威力巨大。有了这把传说之剑，才能改变自己的命运，进入本作的隐藏结局。



无坚不摧
吹毛断发
削铁如泥
传说中的武器——水刃

与命运的决斗
The Dawning of a new fate



收集齐全9个生命力升级奖励后，按此时的正常流程，游戏是进行到"找寻命运/Return to theone room（过去）"这一部分。按照之前攻略上记载的流程正常进行，来到最后与巨型狮鹫决斗的现世平台后，剧情发生了改变，从而进入隐藏结局。最终BOSS是从时间裂缝中诞生的怪物达哈卡！由于凯莉纳并不是属于现世的人，在时间的设计中她应该在过去的时空里被王子杀死，从而创造了时之砂。现在，王子打破了时间的设计，将凯莉纳带到了现世。达哈卡作为命运的卫道者的首要任务，就是必须将凯莉纳带回过去的时空。所以，他才会出现在现世的时空中。

BOSS	攻击手段	战术打法
达哈卡	挥拳	达哈卡的难度出乎意料地简单 与阿迪预期的凶暴完全不同。对付他最关
	触手	键的一点就是——慢放能力！平台的四周都是可供补充的时之砂，所以可以毫无顾虑地"虐待 达哈卡。使用慢放能力、近身猛砍，在达哈卡挥拳的时候注意闪躲。将达哈卡的生命力削减至一半时发生剧情 凯莉纳会出手相助。达哈卡被凯莉纳轰到了平台的边沿 更爽的时刻来临了！这时只需要接近他后发动慢放能力 然后挥起你手上的刀切断这死亡的命运吧！

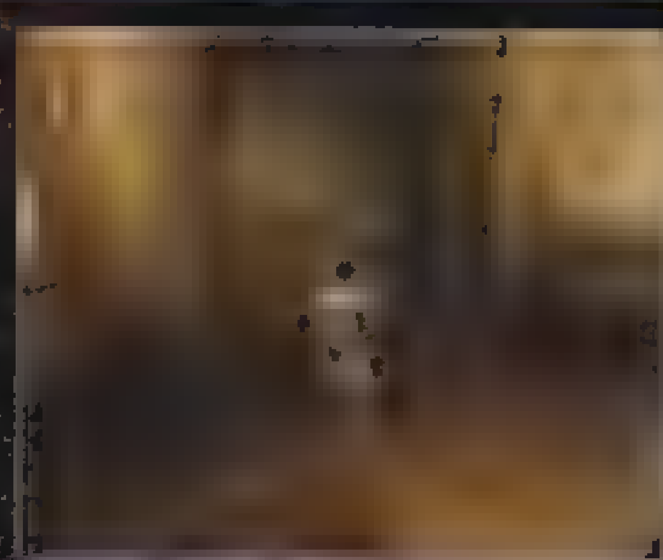
序号	No.1
地点	堡垒入口/Fortress Entrance
抵达方法	具体位置

这是在现世中初次与乌鸦王决斗的场所，在前往海湾的出口处左侧有一条石杆，利用反弹跳抓住它，然后跃至左侧石壁的石阶上。然后使用走壁加反弹跳来到2层平台，一直前进后，可在右侧楼梯左手边的角落发现按钮，踩下按钮后向3层前进，在楼[illegible]



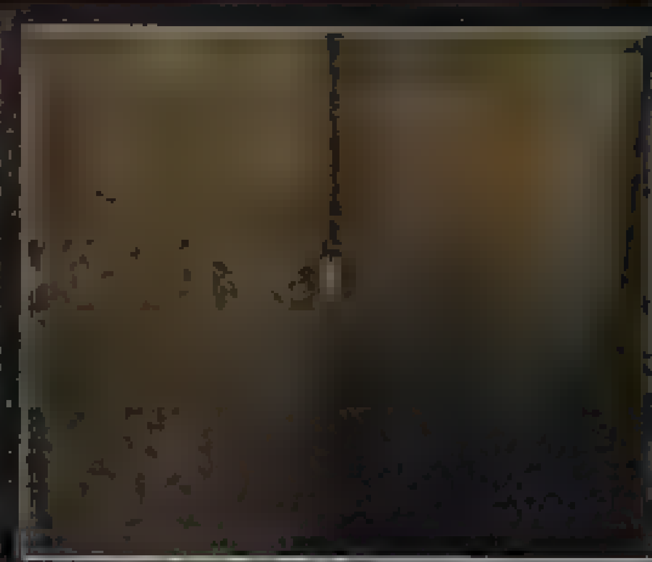
序号	No.2
地点	祭坛/Sacrificial Altar
抵达方法	具体位置

击败要塞后，直接来到祭坛上方，这里有一座大型石碑。将其一直往外拉就能够打开位于石碑背后的隐藏通道之门。在这个通道中多是以滚动机关与齿轮机关相结合的地形，多利用慢放能力才能安全通过。



序号	No.3
地点	中心礼堂/Central Hall
抵达方法	具体位置

先从右侧的石台使用反弹跳，慢慢下落到底层的平台，然后再从左侧跃下1级平台，紧接着从右侧走壁至尽头时，马上使用反弹跳，最后攀上右侧的平台，在该平台上左侧的墙壁使用走壁加反弹跳，最后落[illegible]



序号	No.4
地点	[illegible] Garden
抵达方法	具体位置

在进入花园不久，王子会来到一个小型森林（有3只烟雾沙魂和4个杂兵），从左下角攀下石台，然后再往下走一级石台，最后沿着左侧走壁就可到达目的地。



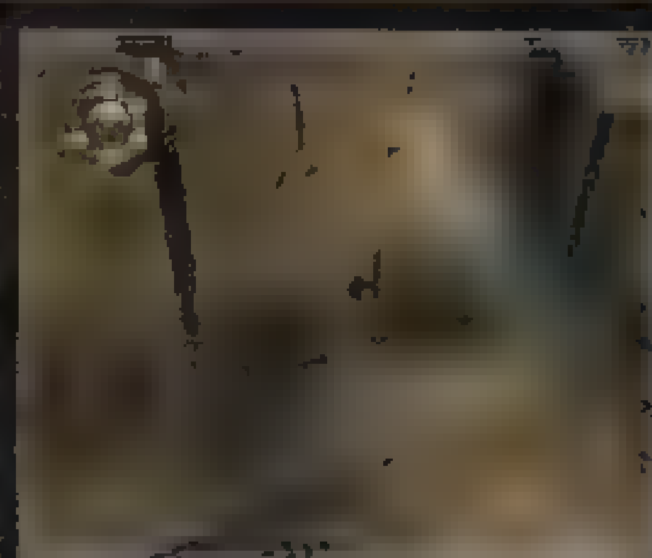
序号	No.5
地点	[illegible] Garden Waterworks
抵达方法	具体位置

解开全部的迷题机关来到中心部后，在它的右上方（以进入的门的方向为准）有1处小平台，在其上使用走壁即可再登上1个小平台，再重复一次之前的步骤就能够来到目的地。



序号	No.6
地点	[illegible] Activation Room
抵达方法	具体位置

当流程进行到前往Activation Room迎战一个会扔爆弹敌人的小BOSS处，王子所处的平台的右侧为记忆点，而左侧的墙壁是可以借助小BOSS的爆弹敌人炸开的。炸开后，通道中基本上是利用攀上移动石条来跃过条状机关的复合型机关。



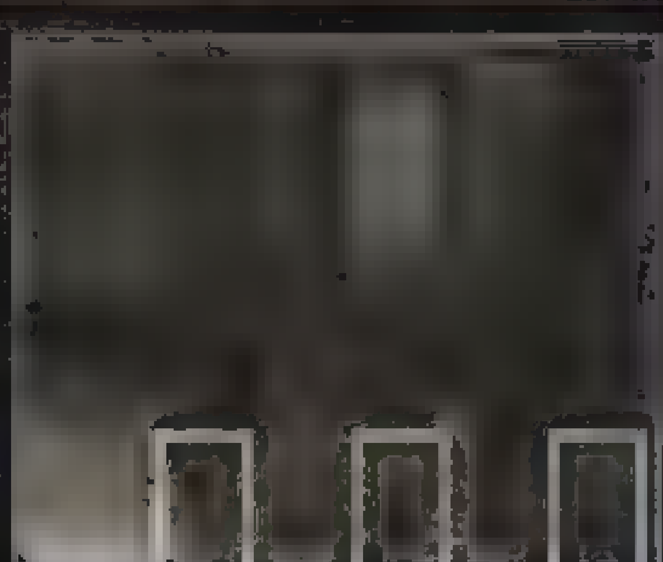
序号	No.7
地点	监狱/Prison
抵达方法	具体位置

迎战完巨型沙魂BOSS后，王子爬木梯登上了个平台。该平台右侧中央和左上角均可以蓄力打破。左上角为生命力升级地点的入口，右侧中央内的房间墙壁上是打开入口的按钮，先踩下按钮后立即使用慢放能力向左上角狂奔吧。



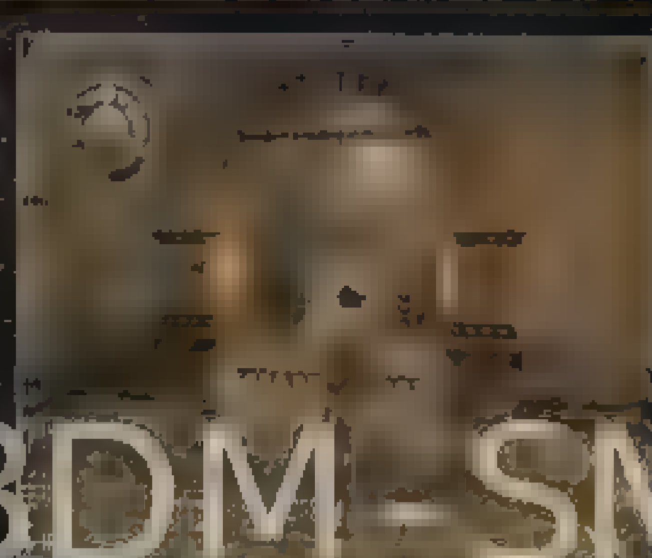
序号	No.8
地点	图书馆/Library
抵达方法	具体位置

在两个近圆弧形的墙形中，从靠画面右手边的近圆弧形跃至图书馆最右侧的墙壁上，然后攀至最下层的石条向右一直前进，进入图书馆暗格内部后，注意这里的机关多是考验玩家对于走壁的把握能力。



序号	No.9
地点	南部通路/Southern Passage
抵达方法	具体位置

当王子取得可以击碎墙壁的Scorpion Sword后，返回南部通路，按照原路向行一直前进，在终点的单杆的左侧平台上，有一个可以蓄力击破的铁栅栏，内里有一个铁箱，将其拖出放在平台上方的[illegible]，然后使用走壁[illegible]反弹跳进入[illegible]后[illegible]生命力升级奖励点



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 召唤使 编 铭风



[illegible]
声喊招式名让人十分热血呀！

Sting	RPG
GBA	2004年11月5日

菜单：在行走的时候按SELECT就会出现游戏菜单。可以查看自己拥有的道具和人物的状态。还能中断游戏下一次来继续。

アイテム	查看自己所拥有的战斗道具和得到的事件道具。
ステータス	查看角色们的状态。
练习バトル	第2章出现，供练习技能用。战斗中使用物品不减耐久度。
スコア履历	战斗胜利和完成AT都会给予一定的分数奖励。这里会记录玩家在攻关过程中的得分情况。
ゲーム中断	中断游戏以便下一次继续。

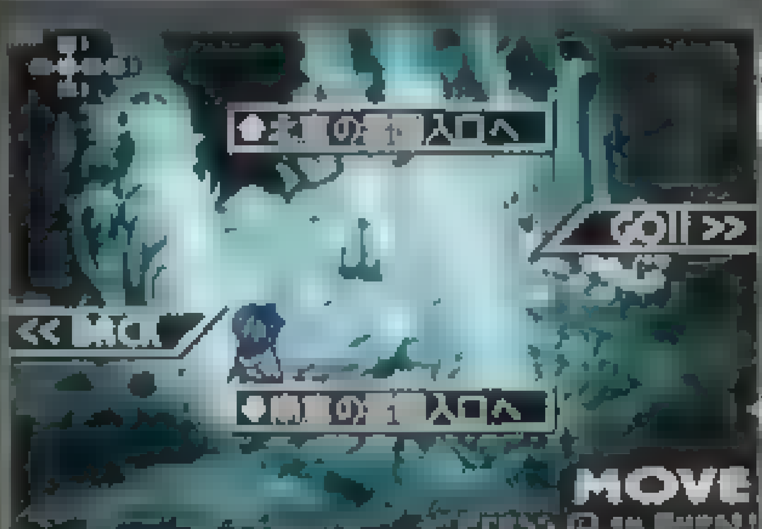
区别于其他RPG的新奇系统详细解说

地图探索部分

在绘画风格的世界中体验正统的冒险故事

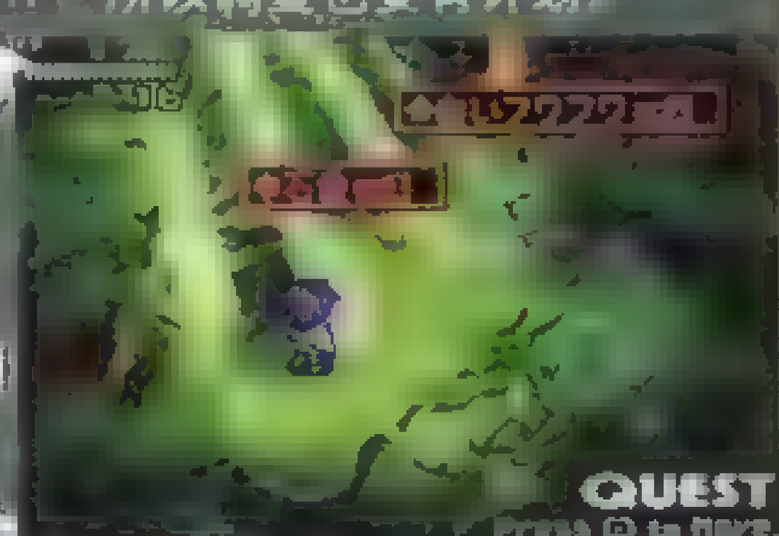
移动模式（Move）

移动模式可控制主角在大关卡中的各个场景之间行走，用十字键根据指示决定行进的方向。某些地点一开始会没有地方可以前进，要通过调查来开通新的道路。



探索模式（Quest）

探索模式则相当于RPG中的调查，场景中的可调查物品和可交谈人物都会显示出来（统称为“目标”），按下相应的十字键即可进行调查或交谈。红色的目标需要消费TP，所以调查也要有计划。



AT（即时事件）

AT简单的说就是即时事件，在调查或行进的时候突然发生的事件，会要求玩家在指定时间内按照游戏提示的顺序按键，成功后会得到分数或是道具。从第2关开始，开启宝箱都会有陷阱AT发生，AT失败的话会陷入异常状态，最坏的情况可能会减少HP。



出现选项

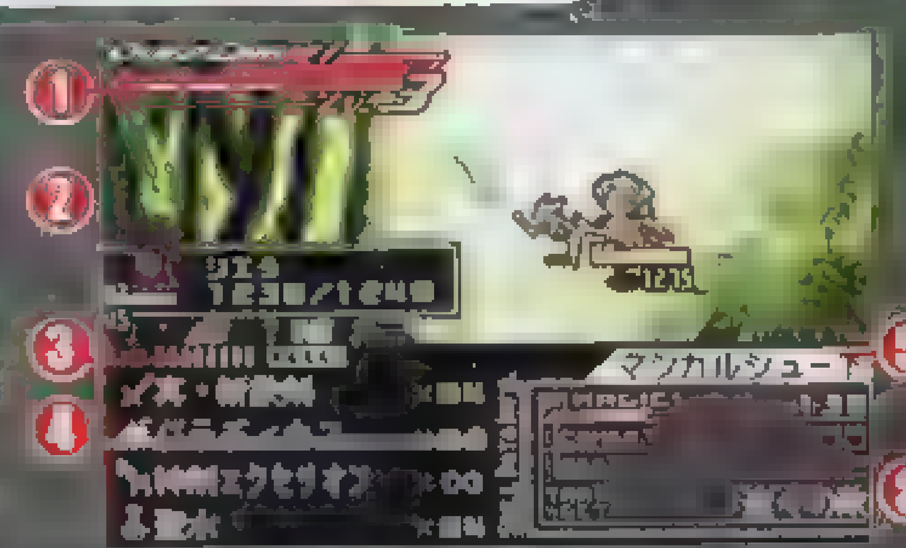
有时候在调查和移动后会出现选项，根据玩家的选择不同而产生各种不同的后果，有出现新“目标”、得到道具、提升好感度等后果。关于得到重要道具的选项在后文中的攻略中会提及，攻略中没有说明选项时，默认选第一项。



华丽战斗部分

活用冒险中得到的物品将拦路的敌人轻松解决

战斗界面详解



1.OVER DRIVER槽：要使用必杀技的话一定有相应等级的能量槽。攻击和被打都会增加。

2.WAIT值：角色行动后[illegible]

3.EXP值：[illegible]会提升等级，招数已被学会的话会显示FULL。

4.必杀技：[illegible]

5.效果栏：使用道具的效果可在这里看到。

6.RAGE槽：[illegible]使敌人的怒槽会更加容易满。

物品

[illegible]从敌人身上得到，各种类型的攻击用武器和加血道具等都是战斗物品的一种，物品右方的数字代表使用次数。查看道具的时候按R可查看效果说明，不同的人物使用道具产生的效果各不相同。



1.ATTACK：招数攻击力，决定你击打敌人造成的伤害。
2.COMB：攻击次数，颜色决定攻击的属性。
3.ADD：附加属性，有中毒、麻痹、增加等待值等。
4.TARGET：攻击的对象，有靠近、远离自己的敌人、前排、后排敌人等。

[illegible]	
ポジション	阵形变更
逃げる	逃跑　结束练习
アイテム	查看物品
コンフイグ	环境设定
ゲーム中断	即时存档



[illegible]

游戏一共有7章（第8章只是一个附加的BOSS战），每章结束都会对玩家在本章内的表现进行评价。参数分别为消费回合数：你每次调查和移动都消费一回合。得到道具数：调查相应的物品且完成AT才可得到道具。好感高的角色数量：跟主角好感度高的角色数。

[illegible]

在战斗后会根据你战斗所用的时间，结束战斗所用的技能等级来确定评价，最高为S级。等级越高得到的TP越多。在BOSS战中得到S级评价还能得到武器做奖励。



©BANDAI 2002 / ©2004 STiNG

序 神和天使栖息的圣城叫“神界”。
魔族们集中的暗之领域叫“魔界”。

由于魔族爆发了向神界的侵略，从而引发了“神魔战争”。战斗的进一步激化，使整个世界都被混沌的旋涡所吞噬……于是众神不顾破坏禁忌，牺牲自己的生命和智慧创造出了长有黑色翅膀的“告死天使”。



带着拥有神秘力量的“圣兵器（ディヴァイン）”，告死天使向战场飞去。由于告死天使的活跃，不久战乱就结束了。

将魔族和魔界封印在黑暗中后众神也面临着毁灭的命运，众神将全部力量和智慧遗留在了空中庭园“利维艾拉（Riviera）”。利维艾拉作为众神再临的约束之地，被托付给了忠实的精灵。千年的时间悄然流逝了……

然而，魔族呈现复活的预兆。预感到危险后，众神的代理者“神之七贤”以神界的存亡为赌注，决定发动将利维艾拉沉睡的众神之力全部毁灭的“神罚”。而这个计划的实施者，是继承了众神的遗产“圣兵器”的破天天使。在神魔战争的千年之后，利维艾拉的土地上二位告死天使飞舞而至……



Chapter1 告死天使 降临

艾克塞尔和莱达这两位告死天使受命来到了天堂之门（ヘヴンズゲート），进入后便在这里发现了魔物。第一场战斗十分简单，玩家可趁此机会熟悉一下操作。战斗过后七贤之海柯德出现，督促2位主角赶去利维艾拉。



■1-1 天使の眠る柩殿

两场剧情战斗后（第二战要先用ポーション），在第三场景退回。发生剧情后调查最内部的“崖下”后会出现路下去。

■1-2 岩窟へと続く道

宝箱内是“ポーション”。调查“崩れたガレキ”得到事件道具“石ころ”。而调查“ガレキの山”中的发光物体会发现マナウィスプ，替所有角色增加能力。

■1-3 嘆きの岩窟 外壁

回廊：在最内部，拥有“石ころ”的时候会发生打蜘蛛的AT。（第一次AT，调查时要时刻警惕会出现AT）

■1-4 嘆きの岩窟 内壁

顺序调查两处“木漏れ日”可得到“オリハルコン”。

■1-5 天秤岩

最内部调查“地面に刺さる剑”后会出现拔剑的AT（连打A）成功后得到剑。4次失败后得到“ドラゴンキラ－の柄”（以后还会有拔剑的事件，和这里相同）。在最后要调查“崖下”出现通路。落下过程中要和龙战斗，使用拔出的龙剑会十分轻松。打败龙后发生AT，成功的话进入1-9，否则进入1-6。（每关的第9小关都是隐藏关卡）

■1-9 シルベール宫殿迹

调查“像”2次后得到“黄金の装饰品”。宝箱内是重要道具“追忆のアルバム”，能打开标题画面中的CG模式。调查“女神像”2次后主角能力上升。“朽ちた像”处得到“錆付いた剑”。

■1-6 レジェ连环石群

调查第2个场景的锁可得到“パワーリスト”。下方最右边场景的“物音のする方角”会出现AT，完成后可得到“天使のベル”。

■1-7 最果ての神殿

调查地面的裂缝选“引出”后发生AT，得到天使剑ロージア（1发）。第三场景切换到探索模式后会出现精灵，交谈后选择“连れて行く”，可带上妖精ノノ。

■1-8 リヴィエラへの门

顺序调查两处回廊后莱达会给你エリクサー。最内部和BOSS作战，作为最初的BOSS战由于道具种类很少而缺少战术。以莱达为主发动攻击，并以他的必杀为终结。战斗评价S级可得到“フレ－スヴェルグ”。



Chapter2 探求の果てに





村庄中，艾克塞尔从昏睡中醒来。交谈中得知了橙发少女叫琉璃，绿发少女叫菲儿（说到替主角换衣服时大家都脸红了^^）。这里是利维艾拉中的艾琳迪亚街，由于艾克塞尔发现自己除了名字外什么也不记得了，于是在两人的建议下留在这里暂时修养。



■フィアの家

调查桌子得到面包（以后每章都有）。

■ピクシアの家

进入下方和小男孩对话可得到杖（千万别扔或用完）。

■ホビットの锻冶屋

和他对话多次后他会将“錆付いた剑”打造为铁剑。

■ウンディーネの泉

和精灵ノノ说话她会给你绸带（要在第一章带上它）。

■长老の家

和所有的人对话多次后便可前往长老家了。在长老家中发现琉璃正在和长老争论派调查队去罗萨利娜岛的事。原来岛上的ア ク族突然和大家失去了联络，所以大家都很担心想去看看。但是长老认为太危险而执意不同意，气愤的琉璃和菲儿离开了。回到家询问妖精，得知她们去了水晶洞窟。在水晶洞窟内部交谈后来到出口就可以去魔法阵了，主角见劝告无效，最后只能跟她们一起前往了。

另一方面莱达正在寻找薇尔斯拉的实体所在地 利维艾拉的中心部分ユグドラル领域。



■2-1 ヴィルヘイムの丘

调查“朝露を浴びた草”得到“治愈のハーブ”。调查“岩隅の草むら”选2可得到“ボロボロダガー”。这里的战斗后可切换阵形了。

■2-2 湖に架かる桥

在这里调查石像会发生战斗。还会发生多个AT。

■2-3 月明かりの庭园

战斗过后可进行练习战了，拿到新的物品就将其练满吧。在这里行走会发生躲避敌兵的AT（↑↑A↓），失败就意味着战斗。最右边场景的“庭园の树木”隐藏着敌人，调查后选2、3，完成AT可避免战斗。下方树上可得到“ココリの实”。

■2-4 物见の塔

调查最初的骸骨可选择净化和战斗，不管的话再次来此会强制战斗。

接着要和黑龙战斗，会被吹飞到2-5去（被吹飞2次后可得到“モサモの枝”）。吹飞后再战斗它的HP不会回复的。

最右边场景的蝙蝠在拥有“石ころ”的时候会发生AT。选“捕捉”可得到“コウモリ君1号”，选“石を投”可得到“黑コウモリ翼”。

■2-5 空中回廊

这里有很多宝箱，在最后屋顶调查大宝箱进入2-9。中途调查“真下”可从屋顶飞落，再往右可进入2-6。

■2-9 地下牢狱

调查这里的墙壁会发现神圣文字（重要，可得到道具）。在场景的最后要分别调查三个宝箱，最后选择一个。左/白銀のレイピア，中/フランベルジュ，右/雷迅の弓。之后会出现敌人，记得带上得到的武器，否则攻击很难奏效。

■2-6 魔城内部

拥有“モサモサの枝”的情况下调查“青白い炎”可得到“たいまつ”。调查“不思议な像”可得到“魔枪イグニスタフ”。

■2-7 中庭

最初的“紫色の小花”，在得到泉水后再调查可得到“月夜の露”，再调查一次得到“月光草”。调查“地面に光る物”可得“ 猫のピアス”。

下方的“泉”随选择不同能得到“水”和“モサモサ炭”。（后者需要有“たいまつ”，不过不推荐，后面有宝箱会得不到。）

调查最右场景的“草むら”有很小的几率得到“四叶のクローバー”。

之后调查“头上”发生事件，进行战斗。此场战斗不能胜利，将天使的怒槽蓄满后战斗便会结束。

■2-8 封魔の馆

拥有“たいまつ”的话调查“烛台”可点燃蜡烛。照亮后打开宝箱可得到“オーガニウム”。

在场景的最后和BOSS魔剑士战斗，支撑一定回合后发生剧情，真正的战斗开始。评价为S级可得到“斩魔剑アイギス”。



Chapter3 インフェルノス



■水晶洞窟

在去过2-9看过神圣文字的情况下和クロード说话发生AT（输入→↓A↑B可完成）能得到"アイテム图鉴"（开启标题画面中的道具图鉴）。再对话可得到"キノコ大全"（初次游戏建议不拿）。将蝙蝠翅膀给妖精可增加能力，离开后再进入魔法阵处可抓蝙蝠。持有"コーレル树の杖"和ソアラ对话，接受委托。

■ウンディーネの泉

给人鱼"月光の霞"后她便可说话，同时给予主角武器。

■ホビットの锻治屋

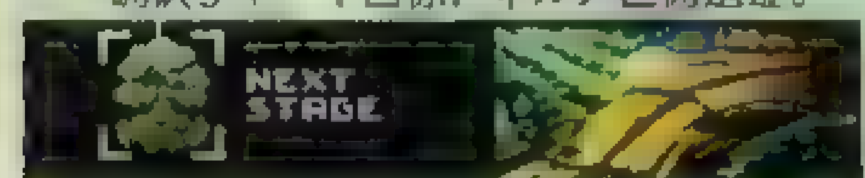
用"ボロボロダガー"和矿石打造武器。

■安らぎの森

得到ココリの实。（以后每章都会出现）

■长老の家

确认了下一个目标：ネルデ巨树遗迹。



■3-1 妖しの森ヴィーゼ

调查这里的蘑菇可得到"クラクラダケ"、"チカラダケ"、"ワライダケ"。沼泽中的宝箱叫セレネ去拿，得到"运命のタロット"。

■3-2 巨树遗迹

调查睡着的猛兽，选"先制攻击"会发生战斗。让フィア去调查"ガレキの山"得到"サンダーオニキス"。

■3-3 巨树遗迹 上层

没有通路的时候调查"扉"多次后主角会用身体撞门。发觉无法进入后调查出现的羽根可向上前进。被鸟袭击强制掉入3-4。

■3-4 怪鸟ベルガの巢

掉进鸟巢，谢拉（シエラ）出现。剧情之后谢拉加入，来到3-1。

■3-1 妖しの森ヴィーゼ

进入这里后往右是无限迷宫。照看板上的提示可知：冬天是白雪，夏天是绿树，春天是樱花，秋天是红叶。然后按照：夏冬春秋、冉春夏秋冬的顺序前进（南东北西 西南北南南）就可走出森林。不过先按照"上下上下"走可得到"アラン人形"，"右下上下"也有宝箱。

■3-4 怪鸟ベルガの巢

第2次来到这里，之前被魔法锁住的宝箱可以开启了。这里救助小矮人的话可得到"ハンマ　"。再次来到树上不会被赶飞，调查"光るもの"，AT成功后得到"セレネのペンダント"。进入被魔法锁住的门，调查地面时会发生AT，成功后进入3 9（失败有CG看）。

■3-9 王家の墓

调查"金色のタマゴ"可得到"黄金のタマゴ"。第2个场景抢先调查"白いフワフワ"选2、2，AT成功得到"白い蝶"。之后调查"石像"会发生战斗，得到"贤者ナナイの书"。

■3-5 空中回廊

让琉璃来调查"木"，AT成功后得到"ココリの实"。调查"大きな丸い玉"，AT成功后得到"蜂の巢"。

■3-6 木组みの足场

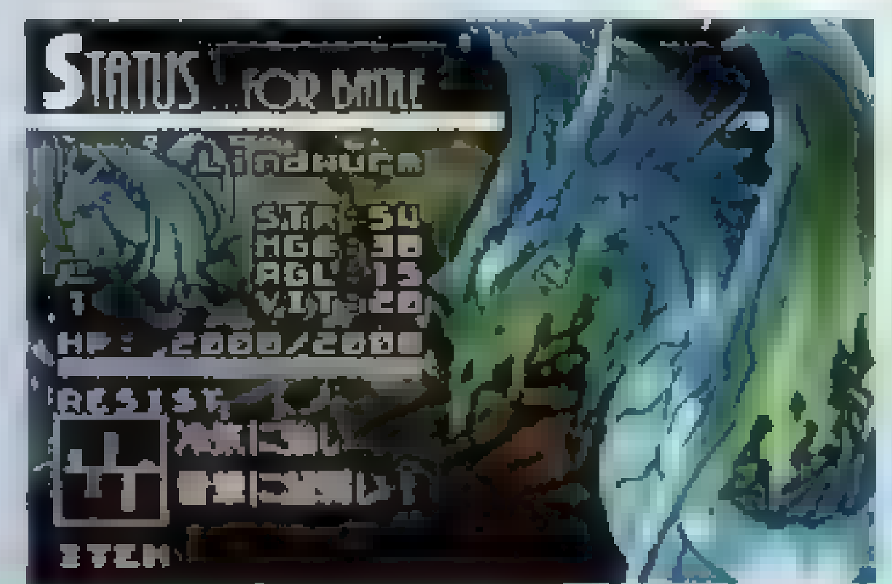
内部战斗结束后回到起点，调查"リス"，完成AT后主角能力上升。调查这里的"光る枝叶"会发现マナウィスプ，全体能力暴涨。

■3-7 コロニー迹

调查地上藤条众人会去拉，最后会扣HP加攻击力。调查蛋的碎片可能会发生战斗。

■3-8 巨树の顶

调查"キレイな羽根"选1或2后得到"极乐鸟のハネ"。然后和BOSS天龙作战，S级评价可得到"スト　ムブリンガ"。



[illegible]了下来，正好压在[illegible]落回森林后得知谢拉是和同伴一起来寻找魔法的材料的，由于森林中魔物众多，所以谢拉加入主角们直到她找到自己的同伴。

在最后封印了神龙后谢拉也找到自己的同伴，令人以外的是她的同伴竟然就是使魔洛基，一场皆大欢喜后谢拉加入，回到了[illegible]

Chapter4 沈みゆく[illegible]と遗产

■フィアの家

之前得到"极乐鸟のハネ"的情况下从这里的精灵口中得知她们去洗澡了。

■ウンディーネの泉

得知后直冲这里变能看到洗澡的CG。

■ピクシアの家

男主人和下方小孩分别得到钓竿和箩筐。

■ホビットの锻治屋

用"サンダ　オニキス"打造武器。

■水晶洞窟

之前抓到蝴蝶的话和リッツ对话会放飞。在第二章接受ソアラ委托的情况下把"黄金のタマゴ"给她可得到"月光の杖"。

■安らぎの森

内部可用蘑菇换石头。在没有得到"キノコ大全"的情况下会得到贵重品"小さな卷き贝"，开启"ボイスコレクション"模式。

■长老の家

和レディア交谈得到"圣者之枪"。长老告知了下个目标：水没都市テティス。



■4-1 湖底洞窟

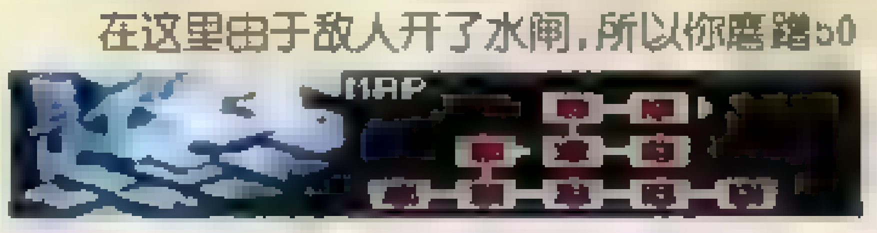
调查"地面"，完成AT得到"カルネアバッタ"（蚱蜢）。

■4-2 沈みゆく岛

拥有钓竿，蚱蜢的话完成调查湖面可钓鱼，完成AI可得到"鱼"。如果没有蚱蜢的话可能会得到"ウボラ像"。岩场上可得到石头。

■4-3 カルネア地区

在这里由于敌人开了水闸，所以你磨蹭50



回合的话就会GAME OVER。

场景1：水面漂浮物是"ララ教典"。

场景3：调查大门后再调查开关，要选人踩开关进入。留下菲儿得到"光のクレスタ"，留下塞蕾娜得到"漆黑の大镰"。

场景6：用在场景4铁门里得到的钥匙开门。

场景7：调查"水面光之物"，赞成提议，发现マナウィスプ，全体能力上升。

场景8：战斗后调查"暗がり"，得到水晶钥匙。

场景10：打败龙后前进要接纸条，AT（↑·· ↑A）得到"ゴーレム说明书"。

■4-4 コロッセオ

三个绳子处：右边是"バナナンの实"，左边是蜂巢。调查之后出现的"纸きれ"得到トラップメモ1（别忘了把绳子带走）。接下来的场景敲开箱子得到"バナナンの实"。

最右边场景让フィア解咒，可得到"斩铁剑"。接着进入上方后把手伸进狮子口中可增加能力。

■4-5 アウラの白き台地

调查第2个场景的"地面"和"ミント草"，分别得到"白银矿石"和"エレミナミント"。

第3个场景，拥有"石ころ"的情况下朝小窗里扔石头，捕捉蝙蝠得到"コウモリ君3号"，一刀两断的话得到"牙コウモリ翼"。

■4-6 圣クレモンヌ教区



这里比较复杂，先在场景1处开宝箱。然后去场景5处看见人鱼，之后直奔场景8再向下来到场景4，得到"黄金的钥匙"。再回到场景5从被救助的人鱼处得到武器。来到场景2调查水上漂浮的瓶子可得"ピュ　レの乐谱"，开启音乐模式。往上来到场景6处看见石头巨人（得到说明书的话在AT中输入↑↓↑→可使它消失）。用钥匙进门得到"圣杯"。途中无须调查其他东西，否则路会被水淹就得不到圣杯了，当然之前关卡也不能浪费太多回合数。

■4-7 ミゼル・ブリッジ

这里是和ワイズ的BOSS战。フィア和他属性相克，一定要出战。带好加血杖，最好带着斩铁剑让フィア使用。战斗后选1可让他们改邪归正。

■4-8 フレーベル大圣堂

在120回合内到达这里调查"壁の石像"会发生AT，成功后进入4-9（应该是和圣杯冲突的，回合数你读记录时可看到）。

■4-9 大圣堂书库

天使像：调查过4-8的天使群像后得到"天使像の宝石"。

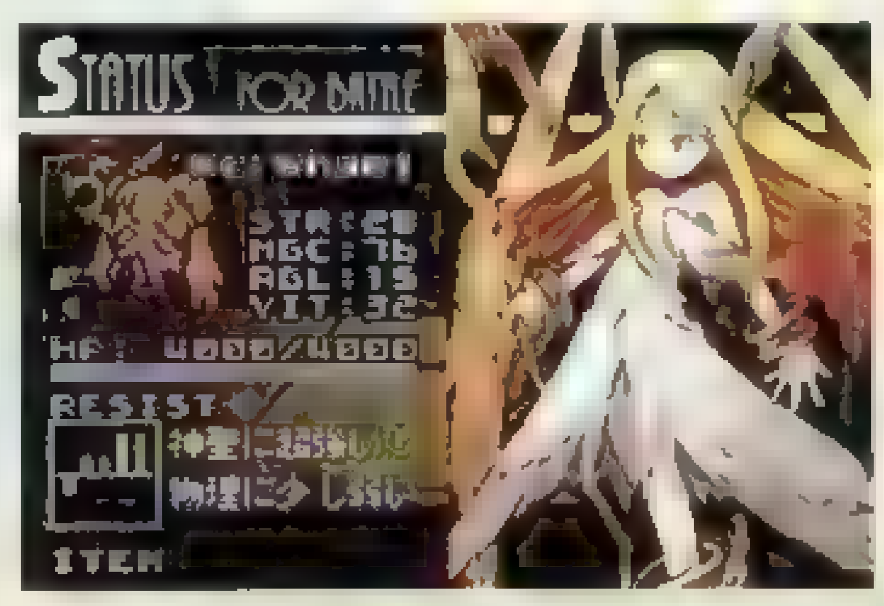
巨大な本：得到"破ったペ　ジ"。

在之后的地点会发生AT，成功的话继续前进，否则回到4 8。

巨大な本棚：得到"旧キルキト文书"，开启成绩模式。

■4-8 フレーベル大圣堂

回到这里进行BOSS战，琉璃的弓箭对堕落天使有奇效。S级评价后可得到"圣杖アンカルジア"。



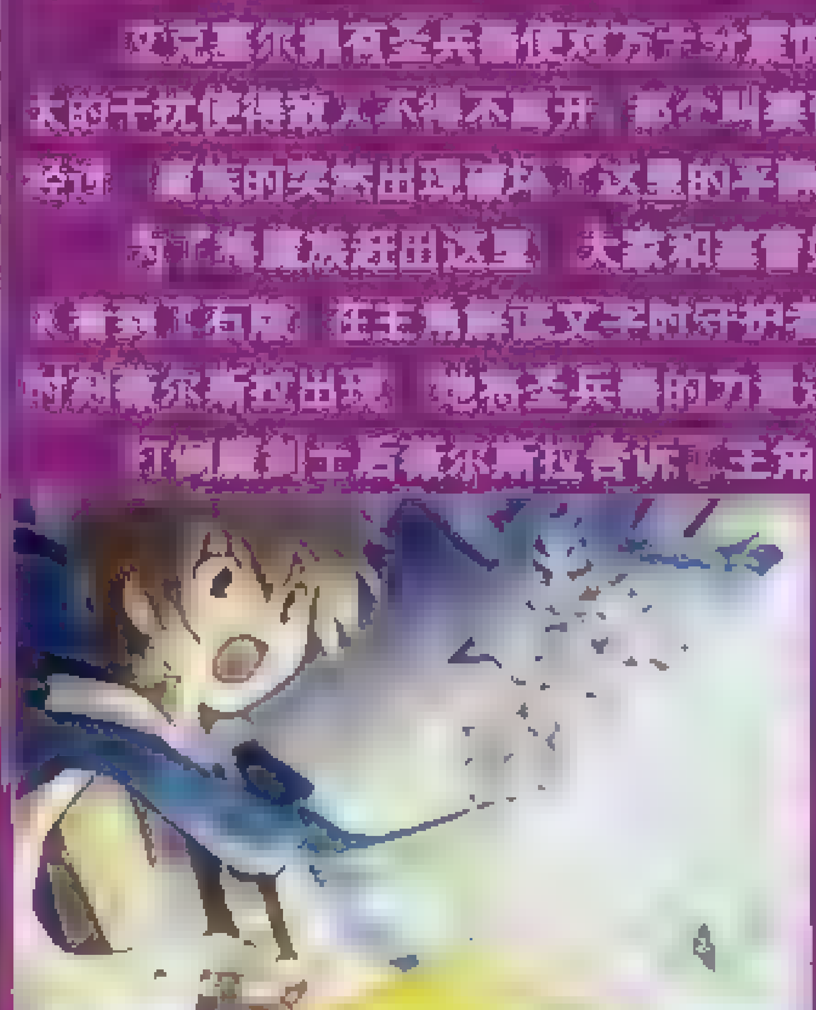


【Chapter2】在桥上[illegible]大家不约而同地[illegible]到城内散发出一股邪恶的气息，但大家还是鼓足勇气前进，在行进过程中看到空中不断有黑影掠过，在去廊中大家听见了[illegible]鸣声，发现一名精灵少女正在遭受天使的追杀，由于天使的强大，精灵不久便陷入[illegible]，主角们见状上去帮忙，但实力太[illegible]，大家渐渐无法支撑，在敌人发必杀技的时候艾克塞尔手中神剑闪出了光芒。

艾克塞尔拥有圣兵器使对方十分震惊，然后两人手中的圣兵器之间发生了共鸣，强大的干扰使得敌人不得不离开。那个叫塞蕾娜[illegible]的精灵族少女缓缓道出了事情的经过，魔族的突然出现破坏了这里的平静生活，之后为了救集魂晶魔杀了所有的人[illegible]

为了将魔族赶出这里，大家和塞蕾娜一起深入到了[illegible]城的中心，在最后众人看到了石版，在主角解读文字时守护者出现了，众人奋力战斗也不能伤害到它，危急时刻蕾尔斯拉出现，她将圣兵器的力量还给了艾克塞尔，并将敌人的防护罩打破。

打倒魔剑士后蕾尔斯拉告诉了主角真相：艾克塞尔，是我将你的记忆封印了起来，我是精灵和利维艾拉的守护者，神界害怕利维艾拉变成魔界，所以决定将这里和魔族一起消毁，但是精灵们是无辜的，这样会将他们也卷进去的，其实一切的根源是上位魔族[illegible]只要将其封印一切事情就都解决了，我希望你能肩负起这一责任。



艾克塞尔毕竟不是坏人，在大家的诚恳目光下他同意了。

来到了水没都市テティス，由于魔族双子魔法师的阻挠，使得水位会不断上涨，主角们要在50回合内快速通过。之后2人还启动机器人来袭击主角，不过说明书被风吹掉了。在斗技场2人出现了，2人自称红之ワイズ和苍之フール，据说他们最喜欢扩除恶人，所以就来对付主角了（汗）。先打败苍之フール，再前进的时候，某地突然出现告示牌：世界第[illegible]厉害的是[illegible]和[illegible]，是对还是错？选对得到奖[illegible]

[illegible]然后在教区按拣到的说明书上的方法解除掉了机器巨人（↑↓↑→），在打败红之ワイズ只后大家又顺利地封印了这里的上位魔物堕落天使。

然而在回去的路上，艾克塞尔为自己能够遵守和蕾尔斯拉的约定而十分高兴，此时来[illegible]出现了[illegible]上两人产生[illegible]之[illegible]来达似[illegible]要寻找[illegible]的[illegible]方向[illegible]昔日[illegible]距离这么远的[illegible]个时候[illegible]不管了先回村在再说吧。

[illegible]&3DM SM[illegible]

Chapter5 不死なる者たち



■フィア的家

和2楼精灵对话，再次直冲泉水处又能偷看洗澡（不过要打倒守卫）。

■水晶洞窟

先前在这里放飞过蝴蝶的话可得到"クリスタルティア"。拥有"破ったペ ジ"的话和クロード对话把这个给他后选：纹章→禁咒セネカ·クイ，魔法阵→禁咒ノスト·レネ，自分→禁咒クレネ·メト。

■ホビットの锻冶屋

锻造白银矿石，选剑→ミスリル剑，选刺剑→破邪灵剑。拥有"クリスタルティア"和枪系武器的话可给他。

■安らぎの森

给マーシャ鱼得到幸运ベル（绝对好东西，能够减少敌人的必杀槽）。而之前钓到的是"ウポラ像"的话给レイチェ可得到"ドラゴンステ キ"。

■长老之家

确定下个目标：ミレノ地下灵园。



■5-1 灭びのミレノ

调查开始的"木の板"2次后发生背包被偷事件。第2场景的"レンガ作りの建物"有宝箱。

★シーフ虎の卷：在第二个场景调查过"井户"后在场景三调查"木"之后回到最初地点调查"レンガ作りの建物"。选"近づいてみよう"后发生战斗。战斗过后选"とりかえす"后可得到。

在第三场景调查井户进入5 2。

■5-2 巡礼の道

ヒカリゴケ：在场景3调查宝箱后可使通道变暗。在黑暗的情况下回到场景1处调查发光物选"コケをとる"可得到。

■5-3 灵园入口



在场景3调查"怪しい花"，选第1、2、3个选项后会发生AT，可进入5-5。

在场景4调查天井选2、3可增加好感，之后可进入5-6。

从场景6可进入5-4。

■5-5 北翼の灵园

在这里有3个木桩，调查后敲下可开开关（下连打）。调查3个石碑后进行试练，得到三个アンク（过关必须）。砸下3个开关后可进入出口内部战斗（得到真·斩铁剑）。

■5-6 南翼の灵园

调查墓碑前的书，战斗后得到"隐者ゲルテの书"。这里还有另3个石碑，能得到另外三个アンク。

■5-4 地底湖

见到通路被水淹后返回，进入红色魔法阵，摆放Lのアンク。
来到场景6，进入黄色魔法阵，摆放Iのアンク。
来到场景7，进入青色魔法阵摆放Tのアンク。
之后在场景4和7分别可得到强力物品。
来到场景3，调查"黑い石"多次后推开石块（连按←）进入5-9。

■5-9 冥府への扉

这里要和龙作战，A级胜利后可得到"ドラゴンの肉"。

调查冰晶，选"斩"，AT成功后调查碎片得到"魔性のつらら"。

调查冰块2次，第2次会出现AT，成功后调查可得"ブル - スティング"。

■5-4 地底湖

回来后去青色魔法阵，摆上Xのアンク。去地点5可得到マナウィスプ。

此时前往红色魔法阵摆上Aのアンク，便可进入5-8。

去黄色魔法阵摆上Yのアンク，地点8的水会退去，绿色魔法阵是战斗。扔石头的话，连续50次成功后可得到30000点分数。

■5-8 死の圣地ピエタ

调查初始处的霉菌后干掉敌人，再调查霉菌尖端得到"スズケマキ芽"，宝箱内是弓箭。深入后回来会使身上的食物变质。

来到最深处，这里被瘴气、憎恶和怨念的旋涡所包围，最后的インフェルノス死神出现了。战斗中会变换属性，一般的属性攻击会无效。它的弱点是圣属性，主角的神剑在这里都有克敌制胜的作用。S级评价后得到"暗夜のレ テ"。



终于将所有的上位魔族给打倒了，为即将到来的和平而高兴，死神死前留下了"封印并非毁灭……必将复活并向神界复仇，不要忘了——"的话语后消失了。主角没有在意，返回了村庄。

维尔斯拉：将上位魔族全部封印后，利维艾拉应该得救了吧，但为什么还是笼罩着一股黑暗的气息呢……

Chapter6 约束の地

艾克塞尔一行，巧妙运用アンク在迷宫一样的米雷诺地下灵园探索，封印了最后的上位魔物。认为将所有的上位魔物封印后便能够让神界停止发动神罚的艾克塞尔，回到了艾琳迪亚。

■水晶洞窟

拥有"ヒカリゴケ"，"魔性のつらら"，"スズケマキの芽"这3个物品后和ソアラ交谈，选第一项把物品给她，得到"圣キリエの书"。

和精灵交谈，发生帮助她打扫的AT，成功后得到"魔女のほうき"。

■ホビットの锻冶屋

锻造"クリスタルティア"，得到"悲シルヴィア"。

■ウンディーネの泉

调查"地面"，挖掘5次后得到超强武器"ファンネリア"。

拥有圣杯且物品在14个以下，调查泉水可得到"圣水"。

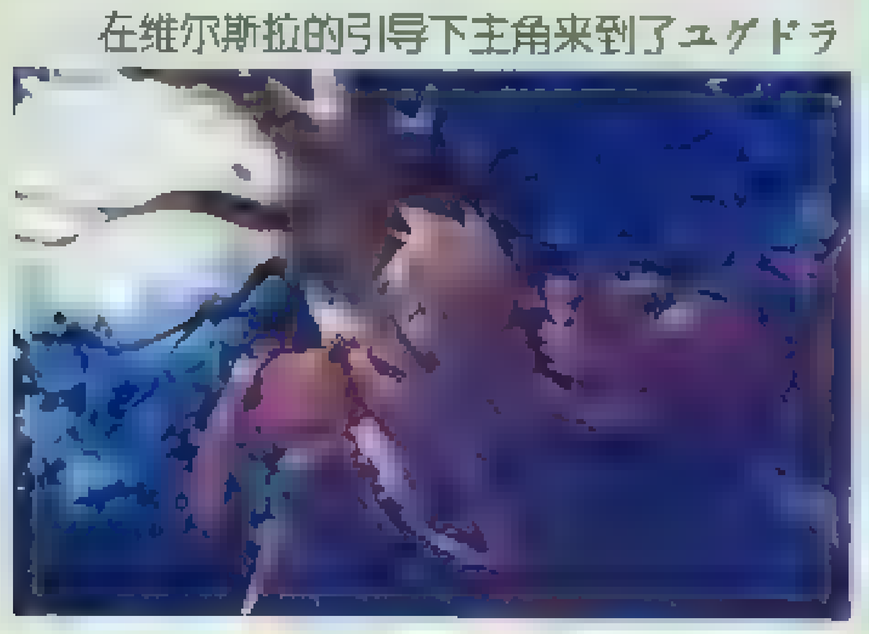
■长老の家

得知主角将所有上位魔物封印后对主角十分感激，并叫主角前去休息。

睡梦中，艾克塞尔听见了薇尔斯拉的呼唤"艾克塞尔，我所在的ユグドラル领域受到了告死天使的入侵。他们的目的是将守护石アクアリウム破坏，令ユグドラル领域消逝。这样就没人能阻止他们发动神罚了……快来，艾克塞尔。"

招集同伴来到长老处告之了一切。长老道出了ユグドラル领域的所在地 —世界树的内部。

在维尔斯拉的引导下主角来到了ユグドラル领域，他将要面对的是告死天使。



为了发动神罚而将目标直指守护石的莱达，为了守护精灵而战的艾克塞尔。水火不容的两位天使各自踏上了自己的道路。

世界树的内部，由于防御已经到了极限，维尔斯拉解放了排除侵入者的塞菲罗（セフィ ロ）。虽然塞菲罗敌我不分十分危险，但是 一定要撑到艾克塞尔的到来啊。



■6-1 ヘセタ群生沼

在第2个场景切换调查的话可见到两位精灵。然后调查第3场景中的"草むら"可得到"妖精ロロ＆モモ"。

■6-2 螺旋晶石

在最右方场景调查"小さな岩穴"会发现マナウィスプ。

■6-3 浮游マナリス国

这里要和会将你吹飞的白龙战斗，白龙的弱点是冰属性。被吹飞的话便来到地图上方的地点和小矮人作战。战斗胜利调查"真下"也会出现道路，不管如何都能到达6 4。

这里大家都敬告主角不要独自承担一切，这让主角更加坚定了决心。

■6-4 悠久のエデン

场景4可拔剑，场景2、3、6都有宝箱，物品是随机武器。

在这里要到达另一边的浮游石时会发生跳跃的AT，失败的话还有机会能攀上去（连按↑），再失败就直接掉入6 5。调查"真下"的话可往下跳，从场景5来到场景8，进入左边可进入6 9。

■6-9 崩れかけの庭园

这里的"目标"调查的话都可得到物品。可得到"癒しのハ ブ"，"幻草キユクネ"，"黑天使羽根"，"アクアリウム碎片"。

■6-5 世界树ユグドラ

这里行走要注意被狂风吹下（连按→），宝箱内为武器。

■6-6 アクアリウム

最初场景的宝箱内是精灵キキ，会将你的"ミスリルの剑"变成"精灵剑ゼファ レ"，顺便带上精灵。往上前进调查"石碑"，在拥有"ララ教典"的情况下完成解除封印的AT，得到"不思议の水镜"。继续前进，途中调查"石の阴"后带走"妖精ピピ"。

■6-7 ディヴァインレイ

这里只有一场战斗，调查周围的景象会出现对话。

■6-8 神ノ睿智眠ル场所

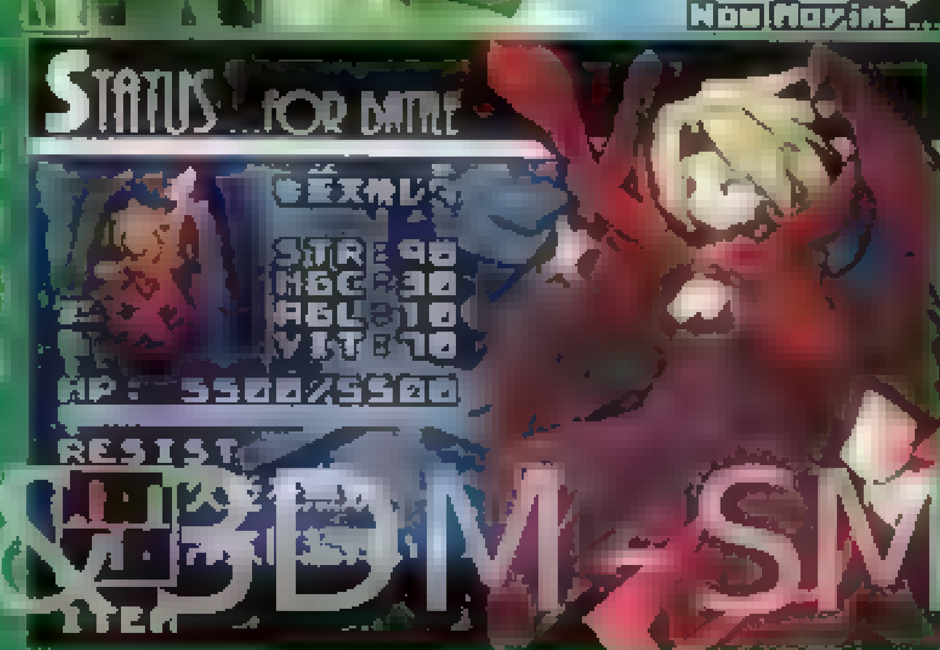
战胜龙使后调查"周围の状景"，选择第2项，得到"妖精ララ"，"战妖精ユ シズ"（前提你要得到之前的妖精）。



最后见到了莱达，主角质问他为何在已经消灭了所有上位魔族的情况下还要破坏这里的守护石，但得到的回答却让人意外。原来上位魔族只是为了收集精灵的魂魄而产生的杀戮工具，这一切都在众神的计划之内，就算是众神也不能随便决定别人的命运，为了守护这里的 件，主角毅然开始了阻止莱达的战斗。

胜利后莱达希望一死，但是主角却下不了手，此时玛丽丝出现，手中的武器无情的劈向了莱达，并笑着对主角说： 的告死天使杀死，一定十分满足吧，当你举起剑时就注定是这个结果了，不要只会说要保护利维艾拉这种伪善的话，告诉你我这么做的理由吧，在 到神斧ト ル时便向 誓，在神消失千年后再次复兴时，得到神界未来永劫力量 我在罗萨利娜岛屠杀精灵也是为了这个目的，神界没有必要有神 下就是绝对的神，受伤的天使在 由我 来完成。说完后飞走了， 他的鼓励下主角开始了追赶。





▲冰系攻击对他有特效，多多利用セシ*ネ的镰刀攻击。

&3DM SMV

Chapter7 深き暗の中で……

■ホビットの锻冶屋

用“アクアリウム片”锻造出“マナリスダガー”。

■水晶洞窟

给ソアラ“黑き天使の羽根”后得到“堕天の羽扇”。

■长老の家

神罚的时刻即将到来。利维艾拉的天空被黑云笼罩，常暗迷宫缓缓浮上。在深渊的黑暗中潜伏着的是告死天使玛丽丝、贤者海柯德还有那……死之精灵塞多。为了惩罚海柯德，守护利维艾拉的未来。主角一行目标直指常暗迷宫。



■7-1 クレモネイア层

这里拔剑得到“葬龙宝剑クレド”，宝箱内是强力武器。

■7-2 ルートMX127

在这里每个场景都会遇到带着炸弹的敌人，战斗中让他发动break out技的话会将我方炸到下层。战斗评价达到S级，且最后干掉的敌人是炸弹人的话可得到“バクダン”。不过无论你怎么掉，最后都会到达7-3。

■7-3 ゴリアテの虫

在一次也没被炸下的情况下到达这里调查第2个场景的“龟裂”，使用战斗中从炸弹人身上得到的“バクダン”，便会出现前往7-9的通路。另外第3场景有宝箱。

■7-9 グラナダ驿迹

在这里经历多场战斗后，最后的宝箱内是耐久50的“天使剑ロ　ジア”。

■7-4 暗に至る道

在这里遇见了玛丽丝得知在精灵塞多的作用下，塞多的复活十分顺利。而玛丽丝对于海柯德的忠诚似乎到了疯狂的程度。原来在她成为告死天使之时，她就失去了未来，只为效忠海柯德而生。两位告死天使在这里进行了决斗。

战斗和之前的战术没什么两样，只是她一开始就处于觉醒状态罢了。S级胜利后得到神斧トゥール。

■7-5 绯のフラウ



■7-6 碧のエルヘ



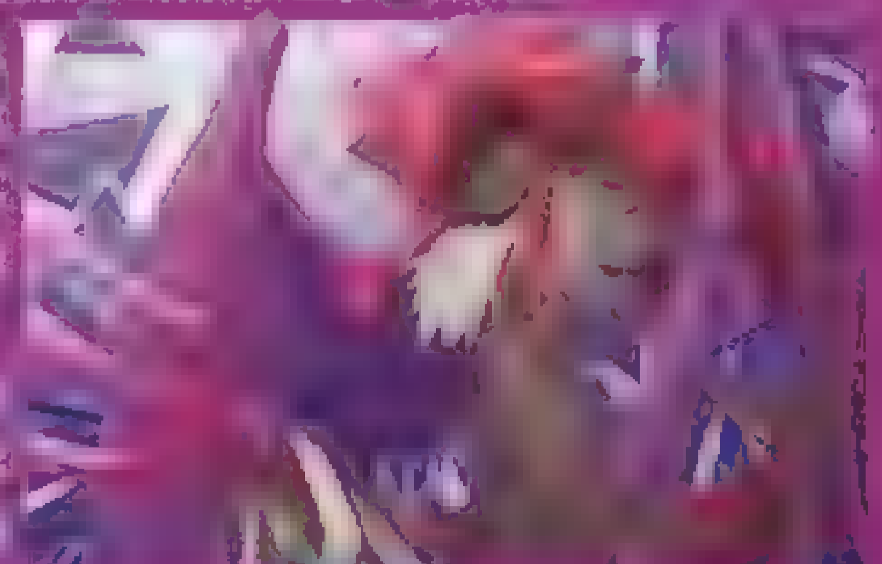
■7-7 仓のソラノ



这三个迷宫之间采用魔法阵来通行，在地图上相应的道路尽头干掉BOSS后就会出现魔法阵，最终的目的是要进入7-8。要到达目的地最好的路径就是按照7 5的5，7 6的2，7 7的3，7 5的9，7-6的8来行进，最后转移来到7-7的8和海柯德作战，胜利后进入7 8，进行决战。

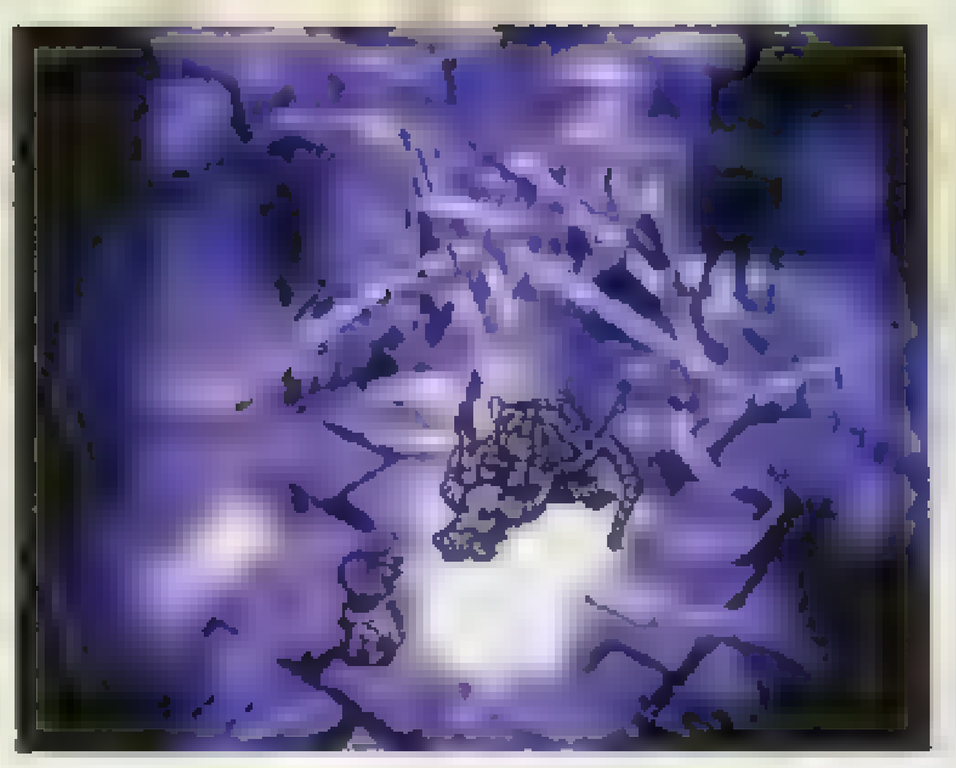






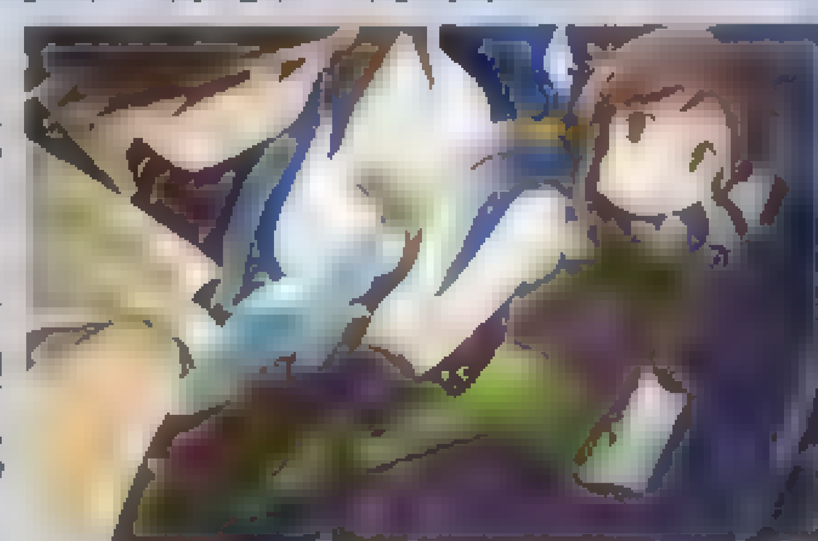
Chapter8 冥付と云われる場所

进入5-9击败BOSS后便可在标题画面中进入这里，在这里要和冥王战斗。我方角色的等级和所携带的道具都是固定的。由于冥王对神圣攻击的防御超弱，所以神剑XLION和天使剑都必须携带的。菲儿身为神圣属性并能够回复HP，也是必须要出战的。另一人选我选用的是圣キリエ书和谢拉。战斗中神剑命中高但附加的等待值比较高，所以还是以天使剑为主要攻击手段。防御上只要注意保证菲儿的HP，就不会输了。胜利后可得到“神代文书”，S级评价没有特殊物品。



关于角色好感度和结局

在第7章的最后会有一位同伴被抓走，成为最终BOSS复活的最后一个祭品。而这个角色不是随机的，是和玩家好感最高的同伴。在进行每章时，在探索或行进时会出现选项，有时根据你的选择会使相应角色的好感进行升降。除此之外，在遭遇战中(练习战没用)，用同伴发动必杀技来结束战斗的话也可增加相应同伴的好感度。说到这里大家都理解了吧，喜欢哪位角色的话就多让她参战并做最后一击吧。



值得一提的是和其他四个同伴的好感都十分低的话，就会发生黑猫的结局。

二周目的不同

最终BOSS的战斗评价为S时可得到断罪のロンギヌス。通关后重新进行游戏，在1 7调查地面的裂缝后可得到。

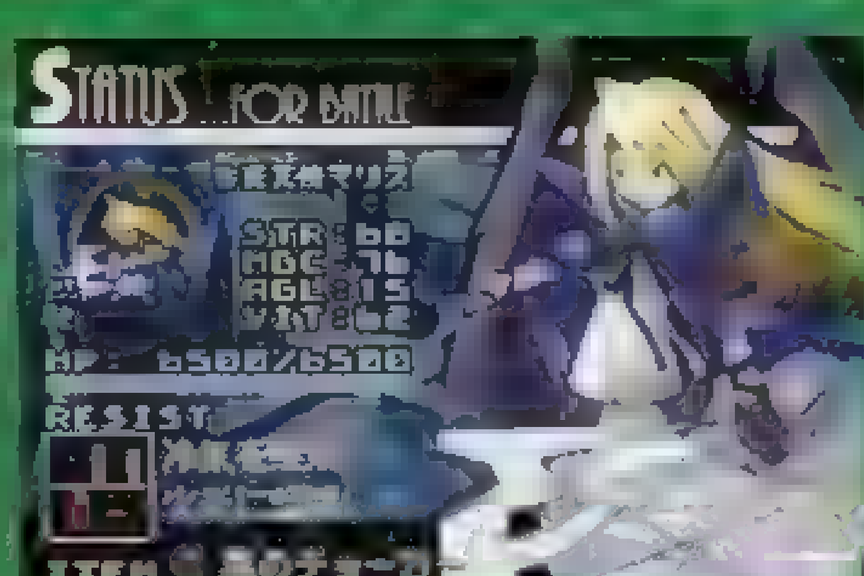
击败冥王得到“神代文书”，之后重新进行游戏到第2章前，在水晶洞窟调查书柜便可得到这本神代文书。



深处，玛丽丝抢先将最后一块守护石击碎，战

莱达出现并替主角挡下了这一击。玛丽丝：“没时间了，来常暗迷宫我们再继续好了，哈哈哈”

倒地的莱达对帮到了主角而感到高兴，同时对



关于道具收集

大家按照提示进行游戏的话应该能得到大部分物品并将标题画面中的附加模式都开启了。不过所有的道具在一次游戏中是不可能收集全的。比如第5章的三种禁咒，至少要打二遍。还有第3章钓鱼得到的两种物品也是。还有些物品得到方法十分特殊，比如鸡蛋和一些肉在谢拉的必杀作用下可以被烹调成其他物品。还有第5章食品的变质和书浸水变成的特殊物品。而其他注意收集的就是在战斗结束时，评价从B级开始便可得到最后被杀敌人身上的物品，S级和B级得到的物品是不同的。



UCG与iQue携手推行货 玩家放心购买小神游SP

小神游SP自正式进入国内市场以来，受到了众多玩家的欢迎，市场反应热烈。在国内电玩市场正在逐步正规化的今天，神游公司的努力不仅仅是让玩家受益，就连商家也从中感受到了销售行货主机的好处。有了神游公司"15天保换，1年保修"的售后服务承诺，商家和玩家同时拍手叫好，一个可以放心销售，一个可以放心购买。



为了能让大家购买到原装的行货神游产品，神游公司与本刊连手协议：从即日起，玩家可以通过《游戏机实用技术》邮购神游产品，包括大受欢迎的小神游SP在内，小神游GBA、神游机、共游盒等产品也可以通过本刊邮购到。除此之外，为了答谢各位读者对本刊的厚爱，凡是通过本刊邮购小神游SP产品的读者，不但可以获赠限量版全套Q版小编形象贴，另外还将连续获赠未来4期《掌机王SP》半月刊！（例如您在汇款单附言里注明'从《掌机王SP》第8辑起开始赠送'，那么我们就将从第8辑开始，连送您第8、9、10、11辑《掌机王SP》半月刊）而购买其他神游产品的读者（神游票除外），也同样可以获赠限量版全套Q版小编形象贴以及未来2期《掌机王SP》半月刊！让大家有得玩也有得看，这可是本刊读者专有的优惠哦！

本刊与神游公司共同郑重承诺：凡是通过本刊邮购神游产品，同样可以享受到神游公司"15天保换，1年保修"的放心售后服务，让各位玩家放心购买，轻松娱乐！

小神游SP

¥688

（免EMS速递费）



玛瑙黑　海蓝色　（即将上市）铂金色

购买小神游SP的读者，可以获赠限量版全套Q版小编形象贴以及未来4期《掌机王SP》半月刊。

神游系列产品

您还可以邮购神游系列产品，也可以一样获赠限量版全套Q版小编形象贴以及未来2期《掌机王SP》半月刊！（神游票除外）



小神游GBA　¥538



神游机　¥648



神游票　¥48（简）
¥58（豪）



共游机　¥190



欢乐家庭装　¥325

本刊独有赠品



限量版全套Q版小编形象贴



未来4期《掌机王SP》

（仅限邮购小神游SP产品，其他神游产品将赠送2期）

邮购办法：

请在汇款单附言栏注明您所要的数量及颜色

收款：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱　邮编：730000
电话：0931-8668378

燃烧你的想象力

"神游杯"小神游SP全国设计大赛入围作品鉴赏

"中国人的SP，等你来设计"大赛已经开始多天了，用热火朝天来形容真是一点不为过，12月10日的公开日，深藏闺中的大量作品必将掀起一场视觉的盛宴。

近日，本刊从主办方处获得部分有特色的作品，巧合的是，这5件作品构成了"五行之道"，在此做一次无责任赏析，也算是一次"艺术"的"洗礼"吧。

更多的活动信息可至神游官方站(www.iQue.com)及网易游戏频道(game.163.com)去了解哦，这里就不再赘言了。



悠闲雅兴尽显图中，几条小鱼悠然于河塘之间，一股清凉舒适之意油然而生。若是喜好生活的玩家，定会对它爱不释手。

属性：土　特点：王者之尊



图中的狮子霸气十足，威风凛凛有藐视一切之意，让人望在眼里油然而生一种九五至尊不可侵犯之感。

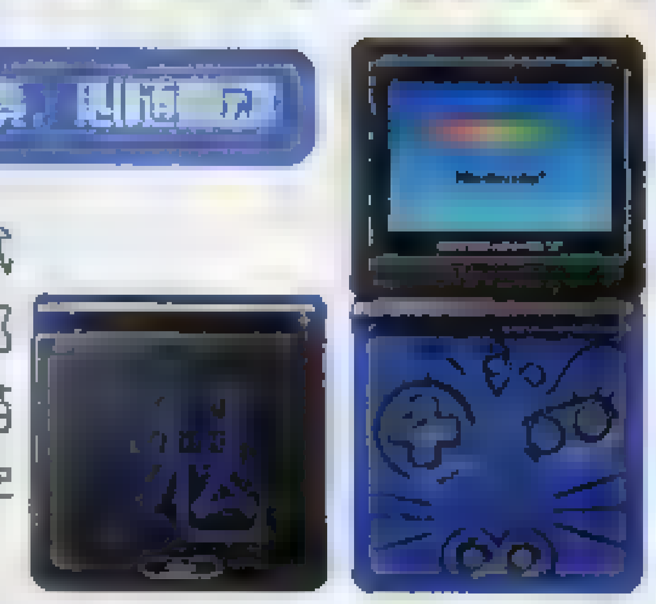
属性：火　特点：燃烧激情



雷锋曾在日记中写道：对待工作要像夏天一样火热。我想这就是设计者启用雷锋做为图纹的原因吧。红色，象征着火一样的热情和一颗年轻跳动的心。



这幅作品的主题就如李小龙的一生一样，坚韧不拔，灿烂夺目。爱好格斗的玩家千万不可错过这款体现武学家精髓的作品。



本作也是惟一一部"武装"到内部的作品，GBA内部按键被巧妙地设计为一个似猫非猫的动物，和前面的"鬼"字相呼应，真是神来之笔。

五行之说只是这个活动中的小插曲，而我们相信，除此之外，还会有更多更好的作品展现在我们面前，就让我们继续期待带有我们中国特色的、由我们玩家自己设计的限定版SP问世吧。

www.plumbook.cn

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

作为一款高度仿真的军事游戏，“《MGS》系列”中的武器历来都是军事爱好者+考证狂人+真·FANS孜孜不倦研究的对像。要说男孩子从小到大从来没有喜欢过枪，这种概率的确很小——相信很多人都有被蓝博们征服、感动的时候吧？在本期杂志《MGS3》攻略的制作途中，编辑部突然“从天而降”了大批军火！这可乐坏了编辑部的《MGS》两大忠实FANS——Gouki和多边形，入手了这么好的东东，当然要好好体验一下了……



▲从画面外侧向内数依次是：SOCOM、AK-47、RPG-7、PSG-1以及“人间兵器”Gouki和多边形。不过很显然这两具“人间兵器”对这些武器还是处于一种完全陌生的状态……

体验！《潜龙谍影》单兵作战武器

SOCOM



这支在《MGS》以及《MGS2》中大出风头的枪的全称是“美国MK23型SOCOM .45口径半自动手枪”，简称SOCOM。通过实际的体验，不得不说SOCOM是一支非常巨大的手枪，如果加上专用的消声器和激光瞄准模块LAM（Laser Aiming Modules）之后，其长度简直相当于一支微型冲锋枪。至于拿在手上的分量更是十足（注意：仅指仿真枪，真枪会更重），所以在游戏中Snake都是双手持枪的，单手拿枪的原画都只是为了耍酷摆个POSE，完全没有参考价值。

总的来说，这支SOCOM给人的印象就是“不太像手枪”。可以这么说：如果加上了消音器和激光瞄准模块，就算是真枪，给人的感觉也很“假”，就算拿上这样一支真枪出去也很难吓唬到人……因为这种专为美国特种作战突击队而设计的枪的曝光率实在太低，一般人不识货，又哪里谈得上害怕呢？

AK-47



▲AK-47的正确拿法应该是这样的，而不是《CS》里我们看到的那种平端着枪的姿势，枪托一定要抵在自己的肩上，这样才有助于精确瞄准。

提到AK-47，估计绝大多数人脑子里都会看到出来的一个形象是恐怖分子（简称“T”）。作为现代武器史上最知名的武器之一，AK-47自从1947年它的设计者卡拉尼科夫军士提交了第二次试验申请之后，便开始了它的“传奇生涯”。

AK-47是一种非常有效的单发点射式武器（在《MGS3》当中我们也可以通过按键来调节），当然使用者也可以调成全自动连发式的，不过那样会让你觉得完全无法控制这支枪，所以才有《CS》里的“三连发守则”。这一守则在《MGS3》中同样适用。AK-47的种种独特设计保证了它即使是在最恶劣的条件下，比如机匣中灌满了沙子还是别的什么，第一发子弹的准确度都非常值得信赖。同时AK-47制造起来非常便宜和简单，这也是为什么在电影当中我们总能看到绑着头巾的恐怖分子拿着AK-47疯狂扫射的原因。

CQC的现学现用篇

《MGS3》的全新战斗系统CQC大家是否已经熟练掌握了呢？如果使用得当，绝对是强大得可怕的技术！再配合原有的“FREEZE”系统，真是乐趣无穷啊！下面是Polygon Snake和Soldier Gouki的《MGS3人间剧场》





▲达人玩家ENDLESS这次受邀来到编辑部一起进行攻略的制作，全程影像收录在已经上市的《潜龙谍影3 丛林生存手册》当中，各位不要错过。

接下来让我们来看看两件大家伙——PSG-1和RPG-7。

PSG-1



▲这样大的一支枪，不要说带着它匍匐前进了，哪怕是拿着它快速移动也是一件相当困难的事情。

狙击枪以其独特的魅力吸引了相当多的铁杆拥护者，以其为主题的游戏和电影也是相当有人气，比如“《沉默的狙击手》系列”和《兵临城下》。不过在这里要指出一点，真正的狙击战远不如游戏和电影中表现得那么夸张——正式的狙击单位一般是配备两名队员：一名狙击手（Sniper）和一个观察手（Spotter）。狙击手要根据手持望远镜等侦察设备的观察手的指示来进行射击。在我们所熟知的描写狙击的电影《兵临城下》中，苏联红军狙击手瓦西里·泽索夫的同名原型人物就是依靠着两人小组的狙击战术，成功狙杀了德军知名狙击教官科尼格，严重打击了德军的士气。在《MGS3》末期Snake与EVA的[illegible]狙击配合，就是标准的“狙击手与观察手”的配合，让人再一次领略了《MGS3》真实的一面。

现实中的PSG-1绝对是枪中的贵族，单价约1万美元，这也使得这把号称“全世界最准确的半自动步枪”成为真正的传说。在《MGS》及《MGS2》当中，Wolf、Snake以及雷电有幸使用过这支狙击枪，它的准确性和稳定性让我们印象深刻。但是在我们实际体验了仿真版的PSG-1之后，对《MGS2》当中能够在站立状态下使用PSG-1这一现象提出了疑问——仅仅只是PSG-1的仿真枪，重量就达到了3.5kg，长达650mm的枪管使这支枪相当难以掌握平衡，在瞄准远距离的目标时，手臂的任何微小的颤抖都会造成瞄准的极大偏差，更不用提真正的PSG-1那8kg的“净重”了（在不安装瞄准镜和固定用三角架的情况下）。试想，要怎样的身体状态才有可能纹丝不动端稳这样一支枪呢？

在《MGS3》当中，Snake使用的枪是SVD德拉戈诺夫狙击步枪，有关这支枪的详细介绍，请参看已经上市的《潜龙谍影3 丛林生存手册》中的相关文章。

RPG-7



▲真正的RPG-7连榴弹的实际重量为接近11kg，在发射时后坐力巨大（当然，这个绝对没有亲身体验过，只有数据提供证明）。

RPG是“火箭助推榴弹”的简称，于1961年开始正式服役，这是一种可以重复使用，肩扛发射，由发射口装填的榴弹发射器。不过我们通常不会说这么拗口的名称，而是简称为“火箭筒”。

在前苏联军队的标准编制中，通常会有一名步枪手担任火箭发射手的副手，以提供火力掩护。RPG-7发射出的榴弹能够命中300米内的固定目标，如果榴弹的飞行距离达到了920米就会自动引爆。这种榴弹的威力十分惊人，除了可以作为反坦克武器，还可以用来击落直升机等重型装备。在《MGS3》当中Snake就可以用RPG-7把在山顶上盘旋的直升机打下来。

RPG-7的致命弱点是装填弹药的速度非常慢，最少也需要[illegible]秒，在战场上这是非常危险的。不过在《MGS3》当中，玩家可以通过快速解除[illegible]的方法来装填弹药，从根本上解决了这一缺陷。

©Konami Digital Entertainment. All rights reserved.

以上仿真枪械由深圳华[illegible]提供 [illegible]：0755-8225[illegible]

&3DM-SM
www.plumbook.cn

潜龙谍影3 食蛇者 全剧情小说



1964年8月30日深夜11点30分 北冰洋上空

在迷人的北极光笼罩的夜色之下，一架M-12型侦察机正以高速划破寂静的黑幕，向它的目的地飞去，机舱内躺着的正是Snake，一周前刚刚受了重伤的他为什么会出现在这里？

机舱内的通讯器里，飞行员正在报告着飞行数据

“目前飞行在北冰洋上空，高度30000英尺，正在接近苏联领空，即将抵达副机发射地点。副机油压电压一切正常，氧气有效载荷供给正常，防冻系统电力供应显示正常，随时可以准备分离。”

少校：“Snake，这次我们不能再冒险进行高跳低开式跳伞了，自从上次事件以后，这里的领空防御加强了许多，我们无法像上次贞节行动那样靠近地面了，取而代之的是我们将启用一种新型的武器，Snake，你将被授予和阿兰·谢帕德（宇航员，第一个飞向太空的美国人，译注）一样的荣誉，这是我们最后的机会，展现你的爱国精神吧！如果你失败了，那你就得回到医院病床上去等着被处决吧。”

听到医院，Snake这时又想起了昨天少校给他布置任务时的情形，那时他刚刚从上次核爆的昏迷中苏醒过来。

少校：“怎么样？当一名世界顶级重点护理组的病人滋味如何？”

Snake：“拜托你能不能告诉那些人别整日整夜地用那些问题来骚扰我好不好？这样我永远也好不了。来的都是一些大人物，说是调查，搞得像审问一样，在他们眼里，我就是那个叛徒和The Boss叛变的同党。”

少校：“他们只是在寻找替罪羊而已。”

Snake：“那就是说他们跟你是一伙儿的？”

少校：“应该说因为如此我们谁都不会被塑造为国家英雄。”

Snake：“那就是说狐狸小队要被解散了？”

少校：“不，这次狐狸仍然要快猎犬一步，我今天来见你的原因，杰克，该是狐狸小队为它正名的时候了。”

Snake：“你这是什么意思？”

少校：“情况有变，我们还有机会摆脱这个麻烦。”

Snake：“是么？那是什么机会？”

少校：“也别高兴得太早，先来根雪茄，这可是古巴货。今天早上，中央情报局叫我过去开了个会。”

Snake：“他们决定什么时候处理我们了吗？”

少校：“比这个还要够分量，昨天，白宫方面接到了一个意料之外的电话，是赫鲁晓夫和约翰逊总统之间的专线。”

少校为Snake播放起了电话录音：

赫鲁晓夫：“约翰逊总统吗？”

约翰逊：“是的，我听到了，总书记先生。”

赫鲁晓夫：“几天前，我国一个主要设计部门OKB-754在一场核爆中被毁，与此同时，我方的防空雷达捕捉到了一个来自你方军用飞机的信号，听起来是不是有些耳熟？为了表示回应，我已经将我军的武装力量提升到二级警报，而根据您之后的回复，我也许会别无选择地命令军方进入最高警戒状态，并且立即开展‘末日计划’（苏联制定的与后来美国的‘星球大战’齐名的战略计划，译注）！在您前任的帮助下，我能够安然挺过古巴危机，但我目前手中的权力已经不如以前，要度过这一次的危机，我必须需要您全力地配合。”

约翰逊：“其实我应该早就给您打电话，您知道在一周前，我国的一名士兵叛逃到你们国家吗？”

赫鲁晓夫：“没有。”

约翰逊：“那您一定还没有听说，安排这次叛逃的是一名名叫耶夫格尼·博利索诺维奇·沃尔金的格鲁乌上校。”

赫鲁晓夫：“沃尔金？勃列日涅夫的人？您接着说，这名士兵是谁？”

约翰逊：“她的名字叫The Boss，她是活的传奇，二战期间，正是她引导我们取得了那场战争的胜利。在俄国，她的名字是沃耶沃达。”

赫鲁晓夫：“您难道是说那个The Boss？你们特种部队的创始人？”

约翰逊：“是的，正是她，并且她还携带了两枚微型核弹头。”

赫鲁晓夫“The Boss携带了两枚微型核弹头？”

约翰逊：“恐怕是这样的，我想这是她给她新主子的见面礼吧。这个名为‘戴维·克罗科特’（Davy Crockett，核武运输系统的代号，以美国传奇英雄的名字命名，译注）的核弹携带系统在两年前就已经完成，但是在发射器的射程和精度上有很严重的缺陷，尽管这玩意儿已经批量投产，但是还从未在战争中部署过。”

赫鲁晓夫“但索科洛夫的研究工厂是被彻底摧毁了啊，整个地区都被污染了！”

约翰逊“对于这起可怕的灾难我只能向您表示我最深切的哀悼。

赫鲁晓夫：“所以……The Boss在沃尔金的帮助下，偷窃了两枚试验核弹头并把它们作为叛变的礼物，这不久之后，索科洛夫的实验室——这座高度保密的研究工厂就被其中一枚毁掉了，我说的没错吧？”

约翰逊：“是的，完全正确。”

赫鲁晓夫“然后美国政府就会否认与此次事件有关，是这样吗？”

约翰逊：“是这样的，我们并没有参与此事。”

赫鲁晓夫“那一架美国军用飞机出现在我的雷达上干什么？这明显是对我国领空的侵犯！你还说这不是你指使的？”

约翰逊：“的确不是。”

赫鲁晓夫“您指望我会相信这只是一个士兵的所作所为？”

约翰逊：“我不知道还要怎么告诉您。”

赫鲁晓夫：“军方坚持这是你们的一种策略。”

约翰逊：“我已经说过了并且我再重申一次，我国政府与此事无任何关系！”

赫鲁晓夫：“我个人当然是愿意相信你，可是，我的军权自古巴危机以来已经削弱了不少，我需要证据来证明此事跟美国政府无关。你们有一个星期的时间，亲自抓住The Boss并回收剩下的核武器，然后得想办法证明你们的清白。”

约翰逊：“证明我们的清白？”

赫鲁晓夫：“是的，最好是……能忍痛割爱，来证明这不仅仅是你的另一场骗局而已。”

约翰逊：“The Boss现在和沃尔金靠得很近，要不要采取一些合作？”

赫鲁晓夫：“对此我可不抱太大期望，如果我是你的话，目前的政治局势很不稳定，而且沃尔金上校还是准备推倒我政权的勃列日涅夫集团的人，一个星期，你只有一个星期……另外，有个不情之请，沃尔金上校你看是不是也……”

约翰逊：“你这话的意思是？”

赫鲁晓夫：“没什么，没什么意思，这是谦谦君子之间的协定，是为了维持我们之间的关系。”

约翰逊：“如果我们不能‘证明我们的清白’呢？”

赫鲁晓夫“那我就无法控制军队，我将会被夺权，而他们就会乘机复仇。”

约翰逊：“你是说对美国进行核攻击？”

赫鲁晓夫“我把这种情况的处置权完全寄托于您的判断力，总统先生。”

录音结束。

少校：“如果你失败了，那就意味着新世界大战的开始，简单一点说，是为了避免全面的核冲突，我们必须证明美国和此次爆炸无关。”

Snake：“亲手除掉The Boss就能证明我们的清白？”

少校：“是的，上头已经决定你是惟一有能力执行这个任务的人，你是她最后的弟子。振作一些，我们都是一只脚进棺材的人（原文为我们都是处在6尺地下，国外习俗掩埋逝者的坑都要挖6尺深度才能让逝者安息，译注），已经别无选择。”

Snake：“那俄国佬会帮我们吗？”

少校“克格勃方面已经答应借给我们一个他们的通信卫星，这样我们才能互相通话。”

Snake：“就这？”

少校：“他们还给我们在内部安插了两名内线。你还记得1960年9月的叛逃事件吧？”

Snake：“你是指那两个跑到苏联的安全局破译员？”

少校：“正是他们，之后他们一直在克格勃接受训练，就是为了应付今天这样的情况，他们的代号是



www.plumbook.cn

ADAM（亚当）和EVA（夏娃），ADAM已经渗透到沃尔金的内部，我们已经安排他为你提供逃脱路线，到那里后你需要和他在指定地点汇合。”

正在这时，机舱通讯器内传来了警报声，由于已经进入苏联领空，虽然M-12的飞行速度极快，但还是被警惕的空军雷达所发现，两架苏军拦截机已经升空并咬上了Snake。事不宜迟，M-12迅速降低飞行高度，并将装载着Snake的分离舱弹射了出去，然后更加迅速地消失在夜空中。而分离舱则飞速向地面冲去，在靠近森林时又将舱内的Snake弹射出去，背负着降落伞的Snake和上次一样冲破了森林的阻挡，在夜色的笼罩下安全地着陆，令人无法相信在一个星期前他刚刚受过重伤。安稳之后，Snake开始和少校通话。

Snake：“这里是Snake，能听到吗？”

少校：“非常清楚，很高兴你安全着陆。”

Snake：“是的，不过与预定着陆地点相去甚远。”

少校：“我们先来重新确认一下你的任务目标吧：营救索科洛夫，找到Shagohod的下落并毁掉它，最后，除掉The Boss……这次任务的代号是‘食蛇者’行动。”

Snake：“是因为我要消灭The Boss和她的眼镜蛇部队，是吧？”

少校：“还有别忘了干掉沃尔金上校。”

Snake：“我可不是雇佣杀手。”

少校：“我知道，但这是克里姆林宫方面的要求。”

Snake：“要求？你的意思是说这不是个请求？那CIA方面的要求是什么？”

少校：“我们优先考虑拯救索科洛夫和毁掉Shagohod。”

Snake：“明白了，汤姆少校。”

少校：“等等，Snake，我正要更改我的代号，汤姆这个代号不太吉利，事实上，是我选错了代号。你看了去年上映的《胜利大逃亡》了吗？它是根据一段战俘逃出德国纳粹战俘集中营的真实故事改编的，战俘们计划中要挖掘三条坑道，但有两条在他们完工之前就被纳粹发现了，不过战俘们还是利用最后一条坑道成功脱逃，这三条坑道的名字分别是‘迪克’、‘哈利’和‘汤姆’。”

Snake：“我明白了，你是想用他们成功逃脱的那条坑道的名字来作为代号因为您觉得这个能给你带来幸运。”

少校：“是的，的确是这样，但是我弄错了，他们成功逃离的那条坑道的名字是‘哈利’，‘汤姆’是那条不怎么走运的坑道名字，完工之前就被纳粹填了回去。我又看了一次电影以确认这一点，并且我甚至向电影公司定购了原版胶片。”

Snake：“是啊，这听起来也不是个好名字，那么我该叫你什么？”

少校：“嗯……就叫我Zero（零）吧，就像我们之前做的那样，一无所获。我的通讯频率还是144.85，哦，对了，差点忘了，助理实习医生也会再次参与任务，她的通讯频率和上次也一样，145.73。另外这次我们还有一位新组员，他叫Sigint（情报之意，译注），他是最新武器和装备等技术方面的专家，任务中你会面对很多世界顶尖武器，如果你有任何问题都可以问他，他的频率是148.41。而你的克格勃联络员ADAM，就在前方的废弃工厂等着你，就是上周营救索科洛夫的地方，先去和他碰头，他会给你指明何处去营救索科洛夫。”

Snake：“我该如何识别这个ADAM呢？”

少校：“你到了工厂就会知道的，那个地区被上次核爆的辐射完全污染了，其他人没胆量靠近的。接头暗语是：‘谁是爱国者’，回答：‘La Li-Lu-Le-Lo’。”

Snake：“‘La Li Lu Le-Lo’，明白了。”



少校：“这次任务你被装备了45毫米口径的手枪，但是小心，这玩意儿动静很大。”

Snake：“我还以为标准的狐狸小队程序是就地取得武器呢。”

少校：“这次情况不一样，你现在是在执行美国政府下达的官方命令，有必要在一定范围内为人所知，至少让赫鲁晓夫方面知道。但是要记住，这仍然是一次潜入行动，如果你失败了，同样意味着全面核战争的爆发，请牢记在心并谨慎行事！”

Snake：“明白，食蛇者行动，开始！”

Snake从黑夜开始了他的第二次任务，这片森林对他来说已经再熟悉不过，但是这样的夜色却让四周充满了危险。一声马啸划破了宁静，在这个地方出现一匹白马的确令人生疑，正在Snake奇怪之际，一个熟悉的声音传了过来。

The Boss：“看来你还命不该绝啊。”

Snake回头一看，The Boss一身黑披风正站在他身后。

The Boss：“你的胳膊还疼吗？”

Snake：“你在这里干什么？”

The Boss二话不说，扯下黑披风就冲了过来，还未等Snake准备好反击，The Boss就来到他面前，一套漂亮的CQC动作将Snake摔倒在地，而Snake手中的武器再次被The Boss拆了个七零八落。

The Boss：“回家去吧，格鲁乌和我的孩子们就等在前面，你连武器都没有，难道还指望完成任务吗？”

The Boss说完头也不回地径直离开，而心有不甘的Snake无论如何也不能从The Boss身上占到任何便宜。

The Boss：“我不再是你的Boss了，这里你什么也得不到，回家去吧，回到你的主子那里去，没有必要在这里显示你的忠节，这不是美国。”

说罢，The Boss掏出武器将先前Snake乘坐的分离舱轰成了一团火球。

The Boss：“这会引起他们注意的，你还是快点走吧，往南60公里就是国境线，你应该还能跑到那儿。”

Snake：“你为什么要叛变？”

“我没有，我说过，我对我的目的效忠至死，而你呢，杰克？是忠于你的国家，还是忠于我，你的老师？是忠于你的任务，还是忠于你的信念？是忠于你的使命，还是忠于你的部队？或者是忠于你的个人情感？你对真相一无所知，但迟早你会作出选择，我不指望你原谅我，但你也不可能打败我，你太了解我了。看看那条发带，如果你不能忘记过去，你活不长的。”

The Boss忽然上马，拉起马头令其仰天长嘘，落下的马蹄重重地踏在Snake的手上，钻心的疼痛让Snake几乎哭了出来。

The Boss：“再让我看见你，我就杀了你！回家去吧！”

说完之后，The Boss便骑马飞奔而去，消失在密林之中，而Snake只能怔怔地看着，直到马蹄声消失在远处，他才打开通讯器开始给少校汇报情况。



www.plumbook.cn

Snake：“Zero少校，这是Snake。”

少校：“我听到了，Snake。怎么了？”

Snake：“少校，我中了The Boss的埋伏了。”

少校：“什么？怎么会这样？”

Snake：“分离舱也已经被毁坏了。”

少校：“糟糕，这样敌人的巡逻兵就会过来搜索的。”

Snake：“是的，我知道。但是为什么The Boss会提前出现在这里，一定是哪里出了漏子。”

少校：“这不可能，The Boss那边的沃尔金上校



是断然不会和赫鲁晓夫他们有来往的。”

Snake：“我的枪没了，被The Boss缴械了……”

少校：“Snake，我知道你现在的感受，这对我来说也难以置信——像The Boss这样的传奇英雄居然会投靠苏联，她就这样欺骗了我们，但不管怎样，你必须接受事实，否则你永远也无法击败她。”

Snake：“问题不在这里，就纯粹的技巧而言，我永远也无法击败她，我非常明白这一点。”

少校：“你必须这么做，Snake，她是你的敌人和任务目标。”

Snake：“敌人，我们在一起共事10年有余，你现在告诉我她是我的敌人？”

少校：“够了，赶快去工厂和ADAM碰头吧，敌人也许已经派出巡逻小队来查看这次爆炸了。你没武器了，是吧？那就别和敌人正面冲突。”

还未等Snake反驳，远处两名敌兵已经走了过来，夜色和丛林给了Snake最好的掩护，两名巡逻兵检查了一番也未发现可疑之处，赶紧回去报告去了，这时Snake才敢出来行动。这一段路由于上周已经走过一次，所以Snake未费多大力气就来到了工厂废墟，可是ADAM并不在先前关押索科洛夫的房间里，Snake正感到奇怪，伴随着突如其来的马达声，一束强烈的灯光从远处径直打到了Snake身上，令他几乎睁不开眼睛，强光中他只看到一个骑着摩托的人停在不远处，从声音听来是个女人。

女子：“抱歉，我来晚了。”

Snake：“把引擎关掉，他们会发现我们的。”

女子：“你是他们派来的特工吗？”

Snake：“你就是ADAM？我还以为你是个男的。”

女子：“ADAM来不了了。”

Snake：“好吧，说接头暗语吧，谁是爱国者？”

谁知这位女子迟迟不能回答，Snake又大声问了一遍，正在这时，原本空无一人的工厂废墟突然跳出几名敌兵，将Snake围在了中间。Snake以为自己中了埋伏，却听见那名女子大喊一声“趴下”，随即掏出手枪将几名杂碎一一干掉，Snake对这奇怪的事情不能理解，这时那名女子已经脱下头套，露出一头漂亮的金发，而天使般的面孔和魔鬼般的身材让Snake看得傻了眼。

女子：“这就是你想要的答案，我叫EVA。”

话语间EVA将胸前的拉链一直拉到小腹，迷人的胸脯在Snake眼前跳来跳去，令其目不转睛。二人回到小屋内，Snake点燃了一支雪茄。

Snake：“这不是计划的一部分，ADAM发生了什么事？”

EVA：“你的代号是什么？”

Snake：“是……Snake。”

EVA：“Snake？呵，那我叫EVA，你是来诱惑我的吗？（圣经中记载，是蛇潜入到伊甸园诱惑夏娃吃下了禁果，译注）”

虽然EVA的确足以迷倒任何一个男人，但是Snake还是明白自己在干什么，理智在大多数时间里还是能够战胜情感的。EVA想贴得Snake近一点，而Snake却有意躲开EVA的亲昵。

Snake：“ADAM到底怎么了？”

EVA：“沃尔金上校是个疑心重重的人，他觉得ADAM并不是这个任务的合适人选。”

Snake：“难道是你？为什么？”

EVA：“因为我可以做到一些ADAM无法做到的事情。”

Snake：“我听说你以前是安全局的破译员？”

EVA：“曾经是，4年前，我和ADAM跑到了苏联。”

Snake忽然注意到EVA腰间的手枪，这东西在西方很少见。

Snake：“毛瑟枪……俗称‘盒子炮’……这个枪套可真够分量，刚才在摩托车上，你从侧面横握住手枪，然后利用后座力来横扫射击，这一手真是漂亮。”

EVA：“我敢打赌你在西方从没见过这种技术。”

Snake：“这是个仿造品，对吧？”

EVA：“对，这是中国造17型手枪。”

Snake：“这种地方搞到这玩意儿可不容易。”

EVA：“别担心，我给你的是美国货。”

EVA递给Snake一支手枪，Snake一看到这把手枪就如饥似渴地品味了起来，连雪茄都不及它的“美味”。

Snake：“.45啊，太棒了，上膛坡道磨光得如镜子一般，滑套也加固过，枪身的连锁装置也为了提高精度而加紧，瞄准系统也是原装的，保险栓也加长到让手指更容易碰到，加长型扳机也添加了防滑槽，还有环形的击锤，扳机护弓也为了更高的握力而挫过……不止这些，几乎每个部分都被非常专业地手工调整过，你从哪里搞来的？”

EVA：“从西方的一个军需库搞来的，本来是给你的长官级人物用的，哦，最好把这个也带上，这套伪装可以让你看起来像个科学家，你是来营救索科洛夫的，对吧？他依然被迫待在研究所里继续研究Shagohod，他们有一个集团军的科学家在开发新武器，那边看守十分严密，但是如果你打扮成科学家，可能会更容易混进去。”

Snake：“我们能把索科洛夫从那里带出来吗？”

EVA：“我们都得走着瞧，不是吗？”

Snake：“告诉我怎么去研究所。”

EVA：“最安全的一条路是从这后面走，首先你得穿过北面的森林，你会来到一个运输物资的直升飞机场，继续向北你会来到一个很大的山谷裂缝，下到里面去你会找到一处洞穴，穿过洞穴后就是一片红树林沼泽，沼泽之后那里有一个大仓库，想办法通过这个仓库，你就会来到研究所的南边。”

Snake：“明白了。”

Snake说罢将胸前的军刀拿出来。

EVA：“你这是干嘛呢？”

Snake：“在近距离战斗中，刀远比一把枪好用得多，这样握住刀，可以同时稳稳地拿住枪，那么我就可以快速地在枪战和肉搏中切换该使用的武器，好吧，让我们开始行动吧！”

EVA：“等等，你一定很累了，为什么不休息一下？你现在的状态可什么也干不了。”

Snake正要辩驳，忽觉脚下一软，若不是EVA扶着他，恐怕真会瘫到地上，着陆的冲击以及The Boss给他的双重伤害令他有些疲惫。

EVA：“这里可是丛林，离天亮还有1个小时，在没有向导的情况下深夜闯入丛林是很危险的。”

Snake：“那你呢？”

EVA：“我必须得回去，我不能离开得太久，他们会起疑心的。不过别担心，我会用无线电跟你联络的。”

Snake：“仅此而已？”

EVA：“我的命令是给你提供情报，仅此而已。你看起来很失望？那好吧，我来特别优待一下你……”

EVA在Snake面前俯下身去，让Snake正好可以看见她迷人的乳沟。

EVA：“……我会为你放哨到天明，你可以乖乖躺下了。”

Snake：“我还不敢完全信任你。”

EVA：“那么要怎么做才能让你完全相信我呢？”

Snake：“我不知道我可以相信谁。”

两人就这么三言两语地聊着，直到Snake进入了梦乡，而EVA却乘Snake熟睡之时，跑到屋外用发报机向谁发送着情报……

黎明很快就到来了，Snake睁开惺忪的双眼，却正好看见EVA在换衣服，还想偷偷饱饱眼福的Snake却被窗外的动静惊醒过来。

Snake：“糟糕，我们被包围了，我看见有……4个。”

EVA：“我们有伴儿了，是山猫小队的，让我们快离开这儿。别忘了你的装备，来，给我帮把手。”

二人协力挪开笨重的铁床，EVA打开床下的暗门。

EVA：“我们可以从这里来到地脚……糟糕，我看见Ocelot了，我会用摩托车冲出去，待会儿再跟你联系。”

Snake：“好的，我会尽量拖住他们。”

EVA：“那么别让我失望哦。”

EVA调皮地在Snake脸上亲了一口，便钻到地脚里面去了。Snake则乘机躲在床下，等几名队员进来搜寻的时候，不动声色地一个一个干掉，而屋外和房顶上的队员更不在话下，在Snake面前他们根本无从还手。但正当Snake要去找EVA的时候，一个熟悉的声音传了过来，定睛一看，站在高处的Ocelot竟然胁持住了EVA。

Ocelot：“我等这个时机已经好久了。”

Ocelot忽然发觉有些异样，原来自己胁持住的竟然是个女人，这让他有些奇怪。

Ocelot：“女间谍？果然有香水的味道。”

Snake想乘机逃离Ocelot的视线，却被Ocelot发现。

Ocelot：“别动！我受够了你的柔道。”



Ocelot用一把刻有精美花纹的左轮指着Snake。

Snake：“嘿，我看到你搞了一把不错的左轮手枪。”

Ocelot：“是的，这次可不会出现上次的意外了。”

Snake：“你把那个叫意外？如果不是你故意卖

www.plumbook.cn

弄，那意外根本不会发生。”

Ocelot：“你说什么？”

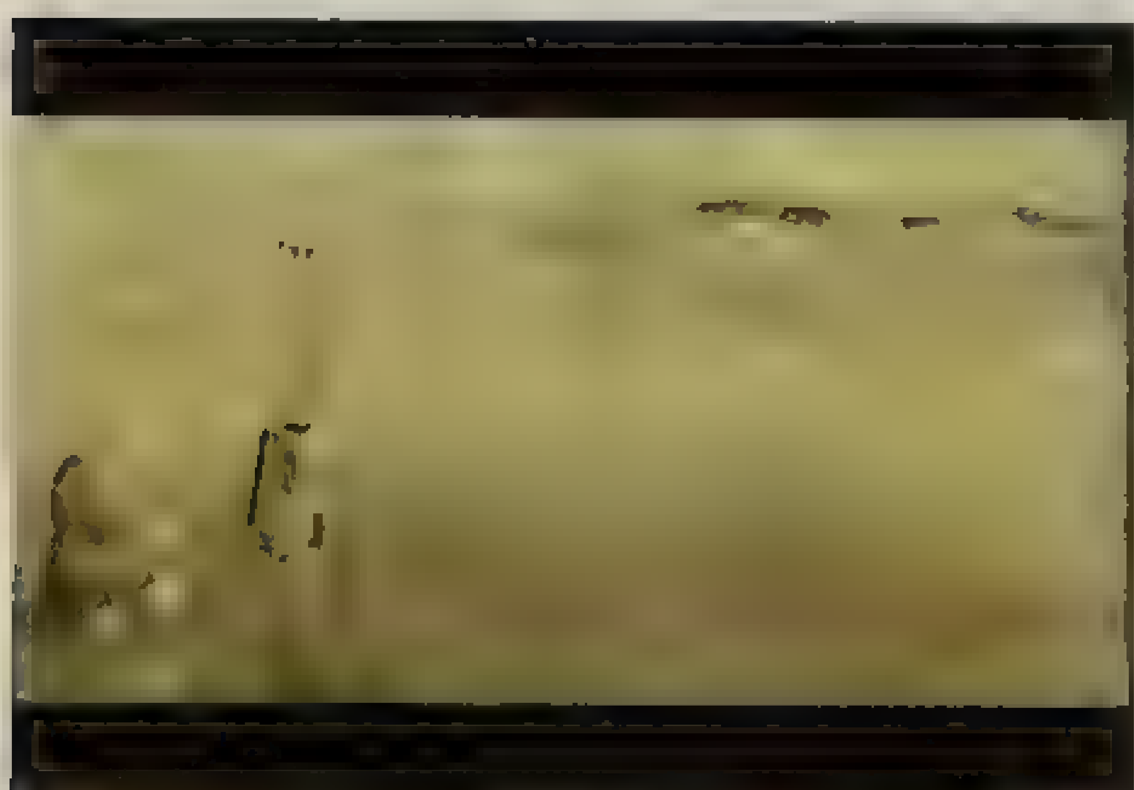
Snake：“老实说，这的确是把好枪，但那些花纹对你的技术可没什么帮助，除非你拿去当收藏品拍卖。并且你还忘记了一个非常基本的事情，想杀了我你还缺点东西。”

Ocelot：“我们走着瞧！”

恼羞成怒的Ocelot对准Snake就扣动了扳机，可是除了一声清脆的撞针音之外，一切都安然无恙，原来枪里已经没有子弹！Ocelot还未反应过来，就被EVA一阵拳打脚踢踹下了高台。EVA乘机跳上了摩托车，面对冲过来的Ocelot，一个漂亮的后空翻，不但躲过了他的攻击，还顺便在他脸上留下了清晰的车轮印，令Ocelot狼狈不堪。Snake用枪指着倒在地上的Ocelot，不紧不慢地说道。

Snake：“6发子弹，那玩意儿只能装6发子弹，马卡洛夫可以装8发，还剩多少子弹你心里得有个数。这东西是个高档货，不是用来对人射击的。”

Ocelot：“该死，我跟你没完！”



Ocelot灰溜溜地逃走了，EVA正要补上一枪，却被Snake拦住。

EVA：“为什么？”

Snake：“他还年轻。”

EVA：“你会后悔阻止我的。该死，我得在他之前赶回去！”

EVA借助楼梯的斜坡，一个漂亮的腾空，将摩托车飞向了房顶，紧接着落地之后撞开了后面的铁门，飞驰而去。

接下来的旅程对于Snake而言痛苦不堪，沼泽里的鳄鱼对任何其他生物都是虎视眈眈，其实更可怕的还有不知道什么时候就粘在你身上的水蛭，这玩意儿吸起血来可毫不客气。沼泽后面的树林更是危机重重，明处有嗅觉敏锐的军犬和如狼似虎的敌兵，暗处有无处不在的地雷和陷阱，任何错走的一步都可能导致万劫不复。躲过仓库附近巡逻的敌兵后，Snake收到了EVA的呼叫。

EVA：“Snake，你听到了吗？”

Snake：“EVA？”

EVA：“想我了吗？”

Snake：“一路没什么麻烦吧？”

EVA：“没人看见我。”

Snake：“你回到沃尔金身边了？”

EVA：“可以这么说吧……”

Snake：“The Boss怎么样？”

EVA：“嗯，她也在这儿。”

Snake：“你自己最好小心点。”

EVA：“多谢，我和The Boss在一起很好，我想叛徒之间还是有不少共同语言的。”

Snake：“为什么想要叛变？像这样背叛自己的国家……我不理解……”

EVA：“你是在说The Boss吗？”

Snake：“你为什么也要这么做？难道你不是出生和成长在美国吗？”

EVA：“是的，在一个世外桃源般的小镇村庄。我甚至根本不知道还有其他的国家，其他的文化，其他的思考方法，直到我去国家安全局工作。有一天，我忽然发现我对一直以来深信不疑的事情失去了信任。”

Snake：“你看到了什么？什么让你改变了立场？”

EVA：“我告诉你你也不会相信的。”

Snake：“说说看。”

EVA：“我看见了宇宙，不是天上的那个宇宙，而是智者们看到的那个，我发现这个宇宙对我有不可抗拒的吸引力。人民和国家都会被环境和时代所改变。”

Snake：“听起来像The Boss说过的话。”

EVA：“在这个国家和美国之间还有一个不同的世界，但只是不同的位置，不同的观点罢了。来到这里让我明白了一些事情，我所被告知的事情里面有一半是彻头彻尾的谎言，而另一半是为了配合那些谎言的谎言。”

Snake：“那什么是真相呢？”

EVA：“它们隐藏在谎言之中。”

Snake：“那你也是在撒谎了？”

EVA：“谁知道呢？我被训练成将最不可信的假话说成最诚实的真相，你呢？”

Snake：“不，我相信是因为我不得不这么做，即使这是谎言……这是我任务的一部分。”

EVA：“我会记住的，如果需要我的话，用通讯器呼叫我吧，我的频率是142.52。”

EVA的一席话让Snake若有所思，可是在战场上容不得半点余地留给私人空间，这已经是Snake第三次遇见Ocelot了，并且这次是被扎扎实实地包围了起来。

Ocelot：“你终于来了，看来The Boss的情报是正确的。你已经两次让我尝到失败的滋味了，虽然我不想让眼镜蛇部队失望，但现在你是我的了。其他人都闪开，只有你和我，没人能打扰我们，山猫是高傲的生物，他们更喜欢独自捕猎。这次我有两把左轮，有12发子弹，拔枪吧！”

不可否认Ocelot已经非常熟练地掌握了左轮射击技术，但是年轻气盛的他始终不能沉下气来好好地战斗，在战场上要酷只会让自己痛苦不堪，几个回合下来，左轮已经明显处于下风。正在两人酣战之际，一只黄蜂忽然飞到左轮面前，原本普普通通的黄蜂却让Ocelot大惊失色。

Ocelot：“该死！他发现我们了。”

话音未落，黄蜂由一只变成了一些，由一些变成了一群，继而乌云般的黄蜂集团军铺天盖地而来，原本四周包围着Snake的士兵不是慌不择路地逃掉，就是惨死在黄蜂的毒刺之下，Ocelot的耍枪技术倒是派上了用场，一时间黄蜂不得近身，不过进退维谷的他也扔下一句“你很走运，我们后会有期！”之后夺路而逃，而Snake也在疲于应付之中渐渐不敌这见缝插针的小家伙们，无奈只得被迫跳下山谷的裂缝之中。

虽然峡谷深得不见阳光，但是厚厚的藓苔让Snake落地时毫发无损，Snake只能摸黑前进，幸好眼睛的视力在不断地适应着漆黑的环境，等到Snake找到光亮的时候，他来到了一处水潭前，头顶的洞口投下的阳光让这一刻无比惬意，不过那群乌云般的黄蜂再次遮蔽了阳光，Snake不得不跳入水中来躲避这些恼人的小家伙们，等到他再次钻出水面的时候，水潭中央的石台上出现了一个黄蜂包裹的怪人。

The Pain：“总算找到你了，我们是The Boss之子，我是The Pain，我将把你带到一个超越你想象的痛苦世界之中！让我们开始吧！”

说罢，缠绕在The Pain手臂周围的黄蜂突然炸开，一股脑地向Snake袭来，Snake有些措手不及，虽



www.plumbook.cn

然躲在水里是个不错的办法，可是这样是无法战胜对手的，Snake只能瞅住空隙向The Pain反击。二人你来我往几个回合之后，攻击办法单一的The Pain渐渐不敌灵活的Snake而落于下风，情急之中他脱下了自己的头套，露出狰狞的面孔，从嘴里吐出冒着红光的大马蜂，迅速向Snake袭来，Snake见势不妙急忙闪开，撞到石壁的马蜂产生剧烈的爆炸，原本能够控制黄蜂的The Pain就已经让Snake闻所未闻，而这一招更是让他大吃一惊，事态不妙不敢恋战，Snake拼命对The Pain展开了主动攻击，终于将这个强弩之末战而胜之。The Pain嘴里呼喊着“痛苦、痛苦”轰然倒地，剧烈的爆炸让蜂群一哄而散，水潭又恢复了先前的宁静。

走出山谷，穿过红树林，Snake找到了EVA所说的仓库，不愧为军事重地，不但地形掩藏极深，看守也十分严密，Snake暂时只能躲在远处的水中用望远镜来观察。仓库码头那边，索科洛夫正被一名士兵推搡着。

索科洛夫：“我哪儿也不去！”

沃尔金：“你到底要我说多少次才能明白？”

忽然出现的沃尔金将手放在Tatyana身上，一股电流将她击倒在地。

沃尔金：“每次你的抵抗，都会让你的情人受到惩罚。”

索科洛夫：“沃尔金，你这个该死的！”

听到索科洛夫的咒骂，沃尔金二话不说将躺在地上的Tatyana一把抓起，手放在她的胸前放出更大的电流，Tatyana在电流的洗礼下抽搐得人都变了形。索科洛夫本想冲过去拼命，却又被Ocelot拦了下来。

Ocelot：“别轻举妄动，你这个叛徒。”

Ocelot掏出左轮指着索科洛夫，后者吓得不敢动弹。Ocelot掏出一颗子弹来。

Ocelot：“让我们来看看你有多走运。看好了，这三把左轮里面只有一颗子弹，我每扔6次左轮就扣一次扳机，你准备好了吗？”

说罢Ocelot开始杂耍般地玩起左轮来，而每次扣动扳机发出的“咔嗒”声让索科洛夫吓到尿了裤子，瘫软在地上。眼看5发空枪发过，The Boss突然抢先抓住一支左轮扣动了扳机，果然射出了一发子弹。

The Boss：“战场上可没有运气这一说，你最好从现在开始守规矩点。眼镜蛇部队会好好照看他的。”

说完The Boss将左轮还给Ocelot，Ocelot拿过来一看，却已经被The Boss拆成两半，心知搞不过The Boss，悻悻地走了。沃尔金看到这一幕也没有多说什么。

沃尔金：“那个CIA的走狗还没除掉吗？”

The Boss：“The Pain已经死了。”



听到这里沃尔金吃了一惊，心中的恼怒发泄在了一边的墙上，一拳过去，厚实的混凝土墙被生生地捶出一个大洞来。

沃尔金：“他也许还是个孩子，但是他绝对和你不相上下，我担心赫鲁晓夫跟这件事有关，我们不能再浪费时间了，必须在最终测试前除掉他。”

The Boss：“别担心，他们能够处理的。”

仓库的大门缓缓打开，一个老得不能再老的老人坐在轮椅上缓缓地推了出来。

The Boss：“我把他交给你了，The Fear。”

轮椅后面忽然出现一个手脚瘦长的士兵，或者说是从隐身的状态显现出来，接到The Boss的命令后，竟然从码头踏水直奔树林而去。沃尔金转身看看轮椅上的老头，不禁对The Boss问道。

沃尔金：“这个老家伙总是在睡觉，他没事吧？”

The Boss：“The End为了战斗正把他剩余的生命储存起来，时机一到他就会醒过来，那个时候，就是那小子的死期。”

天空忽然下起雨来，The Boss望着天空，似乎想起了谁，随即她若有所思地转身离去。

穿过码头的仓库和一片危机四伏的树林，Snake来到了研究所，换上了EVA给的研究服，大摇大摆地走到了中央办公室。办公桌背靠着门的方向，Snake一时看不到是谁坐在那里，椅子一转，那个人露出面目来。

醉鬼：“如果你是来找索科洛夫的，他已经不在这里了，别用你的枪指着我，会坏了我的酒兴的。你就是那个他们谈到的入侵者，是吧？典型的资本主义走狗，没礼貌的家伙。”

Snake：“你又是谁？”

醉鬼：“你是说你从来没听说过我？你还叫自己特工呢。我叫亚历山大·列诺维奇·格兰宁（Aleksandr Leonovitch Granin），我是一个举足轻重的人，苏联首屈一指的武器科学家，这个声名显赫的格兰宁设计局的头儿。看看这列宁勋章，这是最高的荣誉，为了表彰我对社会作出的光辉贡献，同时还被授予‘社会主义英雄’的称号。自从卫国战争以来，我为我伟大的社会主义社会发明了无数的武器装备，是我进行了移动弹道导弹系统SS-1C的基础设计，能够打败纳粹得要感谢我！”

Snake：“你是不是喝醉了？”

格兰宁：“我只是借酒浇愁而已，正是因为他，我只能坐在这里无所事事喝这些猫尿！”

Snake：“他？”

格兰宁：“索科洛夫！就是你要找的那个人，因为他，我已经毫无权威可言，我的研究变得一文不值！你看，这是革命性的移动核导弹系统，一个两足坦克，可以走动的战车，一种机器人！你对‘人猿之间的缺失环节’理论熟悉吗？这个技术将成为步兵与炮兵之间的缺失环节，你可以称它为一种连接两者的金属齿轮，而这个宏伟的金属齿轮将让武器发展迈出革命性的一步！但我不会就这样被轻易利用，给你看看，我要把这些文档送给我的美国朋友，这些混帐们将为此后悔不已，当他们某天成为我发明的目标时，他们就会了解我真正的伟大之处！索科洛夫那毫无希望成功的Shagohod和我的发明比起来简直不堪一击，在坦克上安装火箭引擎有什么用？坦克需要的不是火箭引擎，它需要的是另外一个东西，看看这个！”

Snake：“嗯，皮鞋不错。”

格兰宁：“不，不是鞋子，是腿，双腿！双腿可以让你去任何想去的地方，就像人类学会直立行走一样，这才是武器的真正革命！但是那些掌权的废物们却选择了索科洛夫……”

Snake：“索科洛夫在哪儿？”

格兰宁：“我的工程被停止了，‘哲学家的遗产’（Philosopher’s Legacy）也被交到了他手上。”

Snake：“你究竟在说些什么？”

格兰宁：“‘哲学家的遗产’，你从未听说过‘哲学家’吗？上校继承了他们大量的遗产，沃尔金的父亲曾经负责哲学家的洗钱活动，战乱期间，他不知何故带着财富死去，而沃尔金非法继承了那笔财富，我们从不需要担心军费问题，开发部门的开销都来自上校的口袋，这里诞生的武器将会成为全新战争形态的基因！我的研究基金也来自那笔遗产……曾经来自那笔遗产，而现在，我的人，我的钱，都被转移到Shagohod工程那里去了，明天他们就会进行最后的测试，这时索科洛夫正在沃尔金基地里的武器工厂——伟大的格罗兹尼格勒（Grozny Grad）要塞做着最后的准备，而我却在这里和敌人的间谍谈天说地然后把自己灌得不省人事。”



Snake：“索科洛夫被转移到那里吗？Shagohod也是在那里了？”

格兰宁：“是的。”

得到肯定的回答后，Snake头也不回地向门口走去。

格兰宁：“你不是想就这样去格罗兹尼格勒吧？你疯了？那是戒备森严的要塞啊！你会被宰了的！”

Snake：“我知道，我得自己想办法。”

格兰宁：“等等，你这个笨蛋，我是想帮你！”

Snake：“你想帮我？”

格兰宁：“是的，为了感谢你称赞我的皮鞋，这是Tatyana送给我的，为了答谢这一点，我会告诉你如何进入那个要塞，作为回报，我只要你从那儿带走那个白痴并毁掉Shagohod，有一处地下通道直达要塞的周界，你可以利用它来潜入基地，到那边的山里去，通道的入口就在那儿，带上这把钥匙，你是穿过了那个仓库到这里的，对吧？里面有一个锁住的门，还记得吗？这把钥匙可以打开那扇门，门的后面是一处广阔的丛林，你可以从丛林的尽头爬进山里去，回到仓库那儿去，用这把钥匙打开门，到山里面去，你明白了吗？”

Snake：“你为什么要帮助我？”

格兰宁：“我不像索科洛夫，我的心里没有背叛这个词，我爱我的国家，我爱这片土地，我甚至无法想象生活在其他地方，我希望成为伟大祖国的英雄，我无法忍受那种被捕猎的逃亡生涯。天快亮了，你最好快点，我会留在这里再安抚一下我自己。”

Snake离开了这个醉得胡言乱语的疯子科学家，穿上白大褂走出研究所，这时天已经大亮，早晨和煦的阳光穿过树枝之间的缝隙照耀着森林，还未来得及享受这片刻的安宁，几支暗箭突然从树丛中飞袭而来，Snake一时大意，一支弩箭深深地插入Snake的大腿里，还未等Snake能够查看伤势，又有几支飞了过来，Snake就势滚向一旁的大树背后，躲过了第二次偷袭。正在查看敌人从何而来时，一个手脚瘦长的身影从空中落下，站到了Snake面前。

The Fear：“我是The Fear，刚才那支弩箭涂有巴西毒蛛的毒液，很快剧痛就会席卷你的全身，你的四肢会感到麻痹，你的肺部会停止呼吸，最后你的心脏就会停止跳动。但这样还有什么乐趣呢？作为The Boss的弟子这可不是合适的死法，我会带给你前所未有的恐惧，到我的网里来吧，是该你体验恐惧的时候了！

说完The Fear就向树枝上跳起，从一棵大树消失在丛林之中，Snake的当务之急是处理好自己的伤

www.plumbook.cn

势，对于隐蔽度极高的The Fear，热能探测仪是极好的工具，The Fear的行踪在探测仪面前暴露无遗，虽然他的动作依然迅猛无比，但是身经百战的Snake还是让The Fear感到了恐惧。二人交手数十回合之后，The Fear终于败在了Snake的手下，他嘴里呼喊着“恐惧、恐惧”，在猛烈的爆炸之后永远地消失在树林之中。

回到仓库里，Snake找到了格兰宁说的那个红色的门，出去之后又接到了EVA的呼叫。

EVA：“Snake，你听到了吗？”

Snake：“EVA，你在哪儿？”

EVA：“我在格罗兹尼格勒，索科洛夫博士也在这里。他正忙着准备Shagohod最后的测试。”

Snake：“很好，那就是说他们还没杀了他。”

EVA：“是还没有，但你也最好快点，他们已经完成了第二形态的测试，一旦一切准备就绪，索科洛夫就毫无利用价值了，如果上校认为CIA在附近的话，他会毫不犹豫地干掉他。”

Snake：“EVA，你不能让索科洛夫离开你的视野。”

EVA：“明白了，Snake，你知道格罗兹尼格勒在哪里吗？”

Snake：“格兰宁告诉我，穿过这座山北部的地下通道就可以到那里。”

EVA：“格兰宁告诉你的？”

Snake：“是的，他甚至还给了我仓库的钥匙。”

EVA：“为什么？”

Snake：“我想他可能是喝多了。”

EVA：“你在跟我开玩笑吧？”

Snake：“鬼才知道到底是怎么回事。”

EVA：“Snake，那个通道还有个问题，通往要塞的地下通道的山洞入口被封住了，你需要一把钥匙才能打开。”

Snake：“钥匙？是格兰宁给我的那把吗？”

EVA：“那把钥匙没用，不过别担心，我来给你想想办法。对了，在山顶上有几间废墟，我在那里等你。”

Snake：“好的，山顶是吧，我知道了。”

EVA：“等一下，我还有件事要告诉你。我听说眼镜蛇部队的The End就在山脚的丛林里等着你去。他是个传说中的狙击手，被公认为现代狙击术之父。你一定要小心。”

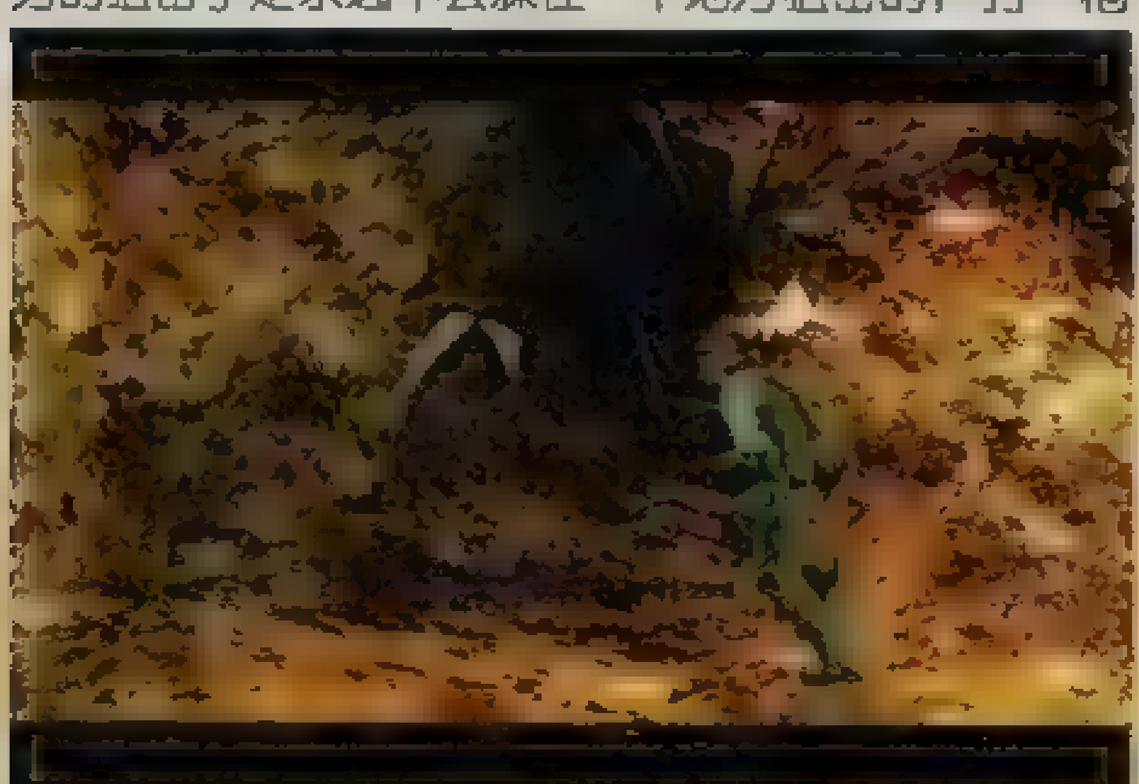
Snake小心翼翼地在山脚的丛林间摸索，远处，The End正沉睡在高处的山坡上，Snake的到来让他惊醒，他战斗的时刻到来了。

The End：“我祈求你……赐予我力量去狙杀这最后的猎物吧！让我在这世上再多活一会儿……我这一生已经睡得够久的了……我必须感谢你，是你把我从长眠中唤醒的。”

The End站了起来，对着远处的Snake大喊。

The End：“Snake，你听到了吗？我就是The End！我是来把你送到归宿之所的……你将会是我最后的也是最好的猎物！”

这一次Snake要面对的敌人可不比以往，一个优秀的狙击手是永远不会躲在一个地方狙击的，“打一枪换一个地方”是他们基本的行为准则，在这样广阔的一片大丛林里要找到The End的踪迹可谓难上加难，他打开了通讯器。



Snake：“EVA，我碰到你说的那个狙击手了。”

EVA：“他被人称为现代狙击之父，你一定要小心。”

Snake：“我对城市巷战和海上的狙击都有些经验，可是从来没有经历过丛林狙击战。”

EVA：“我知道了……你现在所处的森林可以分成三个区域：河流、高地和开阔地。他可能在这三个区域的其中之一对你进行伏击。这种战斗需要极大的耐心。the end伪装自己的本领非常出色。而且据说他就像植物那样能进行光合作用，甚至还能跟丛林沟通。”

Snake：“这么说，他对这片丛林十分了解？”

EVA：“不过他并不了解你，我相信你一定能打败他。”

Snake只得拿出狙击步枪，和这位传说中的“现代狙击之父”展开宿命的狙击战，老人毕竟是老人，也许他的狙击技术出神入化，但是无法抗拒的衰老让他的敏感程度大为下降，有时候当Snake用热能探测仪跟着他的脚印偷偷摸背后都无从察觉，在这场经验和体力的作战之中，Snake还是取得了最后的胜利。

The End：“森林的精灵啊……我感谢你……The Boss会为你感到骄傲的……年轻人崛起的时候已经来临了……我已经流浪了超过一个世纪，现在该是我的旅程结束的时候了。这样的结局……真是美妙……”

The End放开一直陪伴他的鹦鹉，自己随着爆炸永远地和这片丛林融为一体。原本被树枝封住的山门也缓缓打开，仿佛是The End为Snake而开启。门后是一道楼梯，Snake原本以为这只是普通的楼梯而已，结果爬到顶让Snake的手脚几乎瘫软。接下来的一段山路崎岖不平，敌兵和毒蛇都在等待着猎物，天空中的直升机不断地飞来飞去，能够到达山顶的废屋，Snake颇费了一番功夫。进屋之后，Snake看到EVA正在换衣服，她那迷人的背部却被几道伤痕破坏了应有的美感。Snake咳嗽了一声，EVA才发现有人进来，回头一看是Snake，非常隐蔽地将脚下的一双皮鞋踢到床下。

EVA：“还真是快啊。”

Snake：“看起来似乎你需要休息一下。”

EVA：“没事的，只是这种两面生活让我有些缺乏睡眠。”

Snake：“你那些伤是哪儿来的？”

EVA：“是上校……”

Snake：“他发现你了吗？”

EVA：“如果他发现了，恐怕我已经死了……这是他的‘爱好’而已，他是个虐待狂，常以折磨人取乐，这个人渣……怎么？这些让你觉得很奇怪吗？”

Snake：“不，我也一样，浑身都是伤。”

EVA：“能让我看看吗？”

EVA做亲昵状靠近Snake，Snake轻轻地躲开。

Snake：“不，你这腹部的伤疤是哪里来的？”

EVA：“这是我投靠苏联之后受的伤。”

Snake：“不是吧？这比那些伤要老一些，破译密码是文职工作，你怎么会受那种类型的伤？”

EVA：“你真想知道吗？女孩子总会有些小秘密的。好了，别谈这些了，你必须得动身了，Shagohod第二形态的测试马上就要开始了，并且似乎会有人来破坏这次试验。”

Snake：“赫鲁晓夫？”

EVA：“他的军队已经在赶来的路上了，上校已经集合了他的部队去会他们，如果我们还不行动，这里的戒备会更加森严。这是你需要的钥匙，它可以打开通往地下通道的大门，进去之后就可以直达格罗兹尼



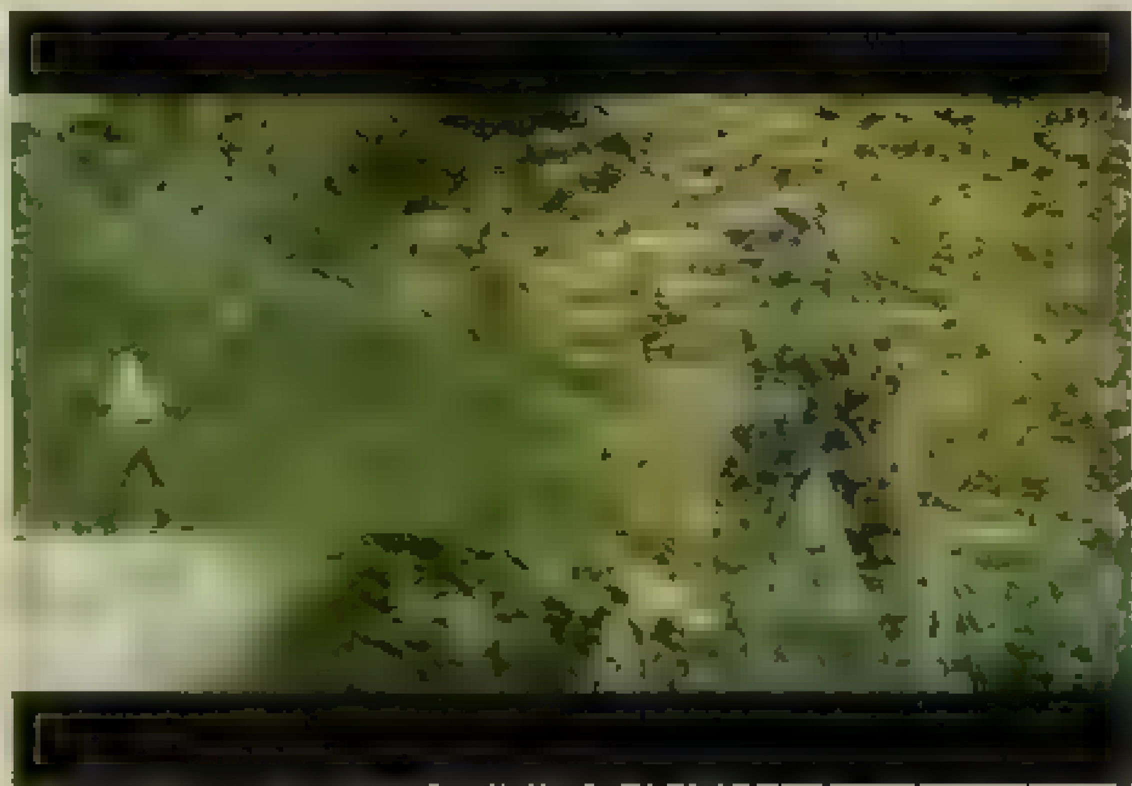
www.plumbook.cn

格勒。还有，最好把这个也拿上。”

Snake：“这是什么？”

EVA：“这是未来的食品，太空时代的均衡美食，偶尔吃点真正的食品也不错。”

EVA将两包方便面递到Snake手上，然后轻轻地抚摸着Snake的胡子。



EVA：“我打赌如果我亲你，那感觉一定和野兽一样。”

EVA：“对了，你知道索科洛夫关在格罗兹尼格勒的什么地方吗？他在要塞的心脏——武器研究所里，研究所被分成三个部分，东翼是研究设施，主楼是武器装配间，最后是和主楼通过一条走廊连接的西翼，索科洛夫就在那里，你必须从东翼进入主楼，然后穿过主楼二楼的通道。”

Snake：“西翼的武器研究所，明白了。”

EVA：“不过有个小问题，西翼的安检级别是最高的，只有上校级别的才能进入。你看这张照片，伊万·雷电诺维奇·莱科夫（Ivan Raldenovich Raikov），你可以假扮成他。”

Snake：“我该怎么做？”

EVA：“偷他的衣服，你的背影和他比较相像，他们看不出来差别，你的脸到是个问题，你得自己想点办法，他在东翼的某个地方。”

Snake：“好的，但我救出了索科洛夫之后该怎么逃出来呢？按计划你也应该为我有所准备。”

EVA：“是的，我有准备，这里北面30英里有一个湖泊，我在那里藏了一部地效翼船（WIG），这是一部尖端科技的地效飞机。”

Snake：“地效飞机？我可飞不了那个。”

EVA：“别担心，我‘正巧’是个出色的飞行员。”

Snake：“从湖面起飞可比看起来要复杂得多，这可不是开摩托，你需要更细心……”

EVA：“我当然会，你看到我的摩托开得有多棒了吧？”

Snake：“好吧，你来搞定逃脱路线，我去格罗兹尼格勒。”

EVA：“等等，我还有件事要问你，你和The Boss之间的故事。”

Snake：“她像一个母亲……是我的老师。”

EVA：“还是你的情人？”

Snake：“比这还要更深一些，我的一半属于The Boss。”

EVA：“你爱她吗？”

Snake：“不，没那回事。”

EVA：“你恨她吗？”

Snake：“爱与恨，二者必择其一吗？”

EVA：“在男人与女人之间？你说呢？”

Snake：“我们在10年里共同出生入死，你完全不能理解的。”

EVA：“那你认为你现在能杀了她吗？那是你的任务，不是吗？刺杀The Boss。Snake，你有喜欢过谁吗？某个特别的人？”

Snake：“我对其他人的生活从来不感兴趣。”

EVA：“可你对The Boss感兴趣。”

Snake：“她不一样。”

EVA：“真的吗？那你对我感觉怎么样？”

Snake：“我应该问你这个问题。”

EVA：“我吗？我可以随时爱上某人——如果这是任务的一部分，哪怕是和你……”

EVA二话不说就把香唇凑了上去，面对EVA热情的狂吻，Snake毫不动声色，在他心里，现在只有任务，没有感情。远处传来的枪声引起了两人的注意，跑到门外的山坡上，山脚下就是格罗兹尼格勒要塞。

EVA：“我得赶快回去……扮演我另外一个角色了。”

Snake：“你不会有事吧？”

EVA：“不知道，他们也不蠢，他们知道有内鬼，你一个人是走不了这么远的。”

说罢EVA驾驶着摩托从山坡上冲了下去，Snake看着她的背影，直到消失在视野之中。Snake把望远镜投向要塞里，看到沃尔金正在那里对一个油桶胡乱施暴，几记重拳将油桶打向空中，忽然油桶中掉出一个人来！Snake仔细一看，居然是先前给他钥匙的武器科学家格兰宁！他和油桶一起重重地摔在地上，即使之前他还能一息尚存的话，那么现在应该已经走上黄泉了。Ocelot走了过来。

Ocelot：“上校，他交代了吗？”

沃尔金：“没有，还没来得及坦白就已经死掉了。”

Ocelot：“那么他不是内鬼了？”

上校并未答话，走过去抓起格兰宁的皮鞋，撕开鞋跟，从里面取出一个发报机。

沃尔金：“看，看看这个，”

Ocelot：“发报机？”

沃尔金：“对，这样可以让别人知道他的方位。”

Ocelot：“难道……这说明格兰宁就是内鬼？”

沃尔金：“或许他是被别人利用的。”

Ocelot：“或许？他可是我们的同志啊！”

沃尔金：“管他同事还是什么，对我们来说已经毫无利用价值了。”

Ocelot：“我不赞同你的做法。”

沃尔金：“我不需要你的赞同，这里我说了算！”

Ocelot：“那……那个核弹头……”

沃尔金：“还对那个耿耿于怀，是吧？你想怎么办？打我的小报告？这是战争，少校，一场冷战，一场情报与谍报的战争，我们必须找出这个内鬼，杀或者被杀，所有潜在的威胁必须铲除，你的个人情感对我们组织的团结是一个威胁，一定有人在帮助敌人，他一个人是走不了这么远的！毫无疑问，我们之间有内鬼！”

Ocelot：“但是调查怀疑我们的同志……”

沃尔金：“C3炸药已经被偷了。”

Ocelot：“你认为是那个美国佬？”

沃尔金：“不，他应该还没有到这个要塞，我现在怀疑我们自己人。”

正在这时，The Boss骑马跑了过来，而Tatyana也慢慢地走了过来。

Ocelot：“Boss？Tatyana，你去哪儿了？”

The Boss：“The Fear和The End都已经死了。”

上校听到这里将愤怒的铁拳捶向一旁的油桶。

沃尔金：“CIA走狗！现在只剩The Fury一个，为什么传说中的眼镜蛇部队如此不堪一击？”

Ocelot：“他还蛮不错啊……”

The Boss：“别担心，我会处理的。”

沃尔金“他到底想要什么？不仅仅是为了索科洛夫吧？”

The Boss：“美国人要摧毁Shagohod，并且要夺走你继承的——‘哲学家的遗产’。”

沃尔金：“不可能，这个遗产……它……’

The Boss：“他们还要除掉我，上校，加强这里的防卫吧，他正在朝这里来，我确信这一点！我要去拿‘戴维·克罗科特’！”

The Boss双腿一夹，胯下的白马长啸一声飞奔而去，上校抬头看看天空，回头走进大楼，广场上只剩下Ocelot和Tatyana二人，Ocelot正要离去，忽然从她身上闻到了一些异味，忽然拿起The Fear的弓弩指着Tatyana。

Ocelot：“嗯？香水？嗯……皮鞋不错……记得好好地保养。”

说完转身离去，而Tatyana回头看看山坡上，似乎在寻找着谁……

Snake拿着EVA给的钥匙走进了山腰的铁门，漆黑的通道内几乎什么都看不见，忽然一道火光从远处向Snake直奔而来，Snake向后连退了好几步才没有被火焰所吞噬，忽见火光之中走出一个身穿宇航服的人，手持着喷火器，向Snake走来。

The Fury：“我就是The Fury，我愤怒的火焰会把你燃烧殆尽！我从太空中回来，当我回来的时候，我只有一个愿望——让世界充满闪耀的火光！你知道我在上面看到了什么？怒火！活生生的跳动的怒火！我要让你感受着焦灼的温度和恐怖的灰烬！”

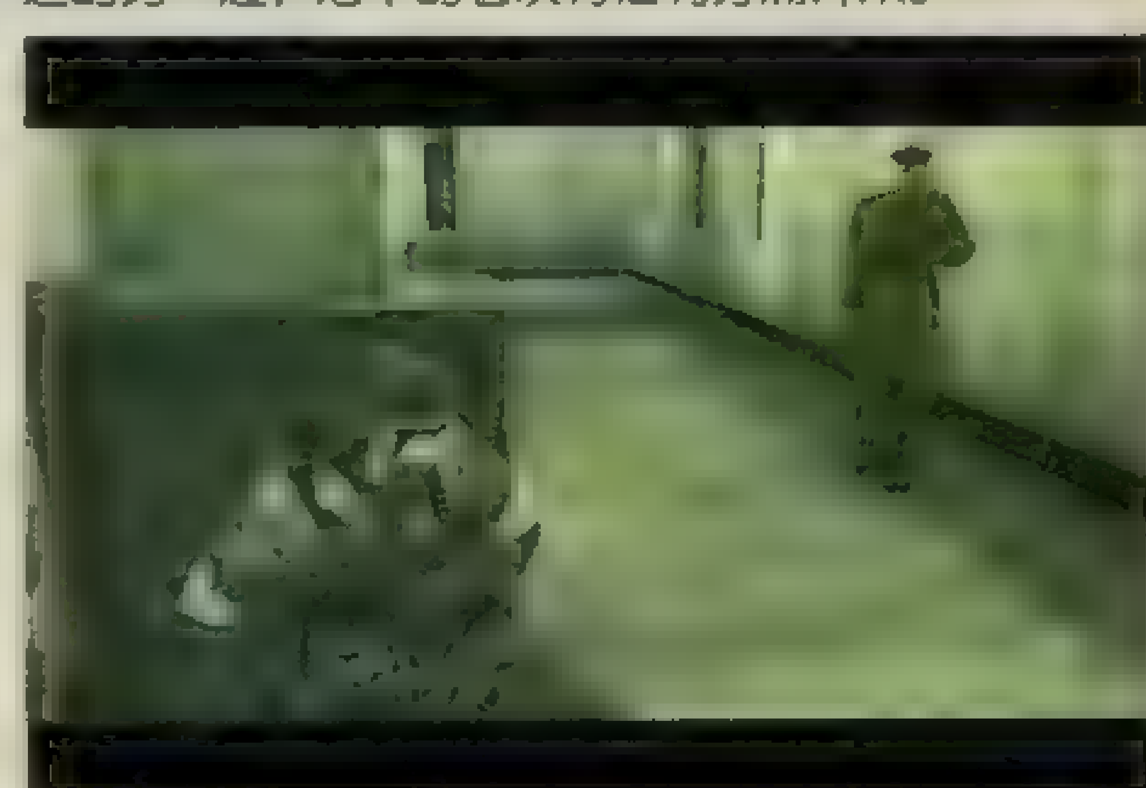
一片一片的怒火向Snake袭来，虽然他会利用身后的推进器从通道上方来空袭Snake，不过幸好The Fury身着笨重的宇航服行动不是很方便，否则Snake一定会被他的怒火所吞噬，也许是过度的愤怒让他有些失去理智，Snake抓住他几次破绽让The Fury俯首称臣。

The Fury：“Boss……眼镜蛇部队的末日到来了……你必须要活下去……你是惟一的幸存者……我已经完了……要去见The Sorrow了……”

奄奄一息的The Fury踉踉跄跄说完最后几句话，身后的火焰推进器发生巨大的爆炸，火焰几乎充满了整个通道，在猛烈的火势之中，Snake似乎又听到了The Fury的怒吼。

The Fury：“看这愤怒的火焰！地狱之火将让我更加纯净！我看到它了！指挥塔，你们听到了吗？我回家了！我看见了地球！”

The Fury那扭曲的脸庞伴随着火焰在通道内四处肆虐，似乎要将所有的东西吞噬，天花板上落下的石板差点让Snake也命丧黄泉，Snake一个鱼跃跳向通道的另一边，落下的石块将他们分隔开来。



定了定神，Snake向楼梯爬去，打开尽头的顶盖，来到了要塞的内部，辨认清楚方位后，Snake躲开巡逻的卫兵，神不知鬼不觉地摸进了东翼的研究所，换上之前的白大褂后，倒也骗过了不少军官，他很快找到了莱科夫的踪迹，悄悄弄晕他之后，把他拖到了二楼的更衣室，剥下他的装备，然后把他扔到了更衣柜里面。自己换上这些装束之后，和莱科夫少校也没什么两样，这样在研究所里更加可以大摇大摆了。

在有两名士兵看守的大门后面的房间里，Snake正看到索科洛夫递给Tatyana一个胶卷，他小心翼翼地躲在门边观察。

www.plumbook.cn

Tatyana："你可以信任我，哲学家的遗产怎么样了？"

索科洛夫："我可不知道这个……"

Tatyana忽然掏出唇膏，一步一步逼近博士，索科洛夫以为又是什么秘密武器，大惊失色！

索科洛夫："你……你要干嘛？想要杀了我吗？我真的什么都不知道，我发誓！除了上校谁也不知道遗产的事情！"

Tatyana把唇膏拧出一小节，轻轻地在嘴唇上擦了擦，朝着吓得快尿裤子笑了笑，走出了房间。Snake借机闪了进去，索科洛夫一眼就认出了他。

索科洛夫："你不是CIA的那个人吗？你在这里干什么？"

Snake："我之前不是告诉过你吗？我是来带你出去的。"

索科洛夫："……言而有信，和你的长官一样……但恐怕你已经太晚了。"

Snake："太晚？别告诉我Shagoho已经……"

索科洛夫："是的，第二形态已经准备完成，从技术角度来说，这是一种中程弹道导弹的复合射程扩展系统，Shagohod原本被设计为可以在任何地形发射核弹的战车，但是有一个问题我们无法解决，目前我们的洲际弹道导弹对于Shagohod来说太大了，但是军方可听不进这些，他们只要求一种能把导弹直接射向美国本土的武器，我只得开始第二形态的研究，但还是无法在Shagohod上装载洲际弹道导弹，不过我在Shagohod的架构上增加了火箭推进器，这个技术同样应用在把加加林少校送上太空的东方号火箭上，利用这个推进器，Shagohod可以达到300英里以上的时速，在这种加速状态下发射导弹，可以把导弹的射程从2500英里加长到6000英里，这样足以攻击美国任何一片土地。不仅仅是这些，使用Shagohod就再也不用建造巨大的发射井，只需要3英里长的一条跑道，你就可以从苏联的任何地方对美国的任何地方发动核攻击，它也不会被间谍飞机或者卫星发现，它是一座移动要塞，可以随时在隐蔽状态下发射有效荷载。现在完成形态就停在库棚里，目前这种型号只有一台，但是沃尔金打算基于这种型号开始量产，并把他们部署到苏联各地。不仅如此，他还计划把Shagohod运到东欧和亚洲各国以及所有东盟国家，更糟的是，他将把Shagohod作为诱饵，来煽动独裁专制武装的崛起、种族冲突和第三世界国家的革命，他的资金几近无限，他可以随时开始量产。东西两大阵营形成冷战局面的原因是双方对对方的力量都有所顾忌，'威慑力'是形容这种胶着状态最好的词汇，但是Shagohod远远超过了'威胁'的程度，它把'威慑力'的含义变得毫无意义，如果这样的武器出现在世界各地，所有的国家都会卷入到你争我夺的战火之中，冷战就会结束，整个星球都会被战火所笼罩，沃尔金和Shagohod将成为一切的中心。就像你所看到的，一切都太晚了。"

Snake："不，这一切都还不算晚。"

索科洛夫："你是什么意思？"

Snake："我们还有机会，我们只需要在他们量产之前毁掉这个型号和整个设施就可以了，你只要告诉我怎样才能毁掉这个地方？"

索科洛夫："好吧，火箭推进器所使用的液态燃料存放在油罐里，如果你能想办法炸掉它……一些C3应该足够把库棚炸上天。"

Snake："C3？你是说那种最新的可塑性炸药？"

索科洛夫："它可以被捏成各种形状，一种未来的炸弹。"

Snake："我该怎么得到它呢？"

索科洛夫："武器库里原本有一些，但是被几分钟前在这里的女间谍给偷走了。"

Snake："你是说EVA？"

索科洛夫："不，那不是她的名字，她叫Tatyana，她到这里伪装成沃尔金的情人。"

Snake："我还以为她是你的情人。"

索科洛夫："我的情人？不不，她是沃尔金的情人，这才是我的爱人。"

索科洛夫掏出几张照片。

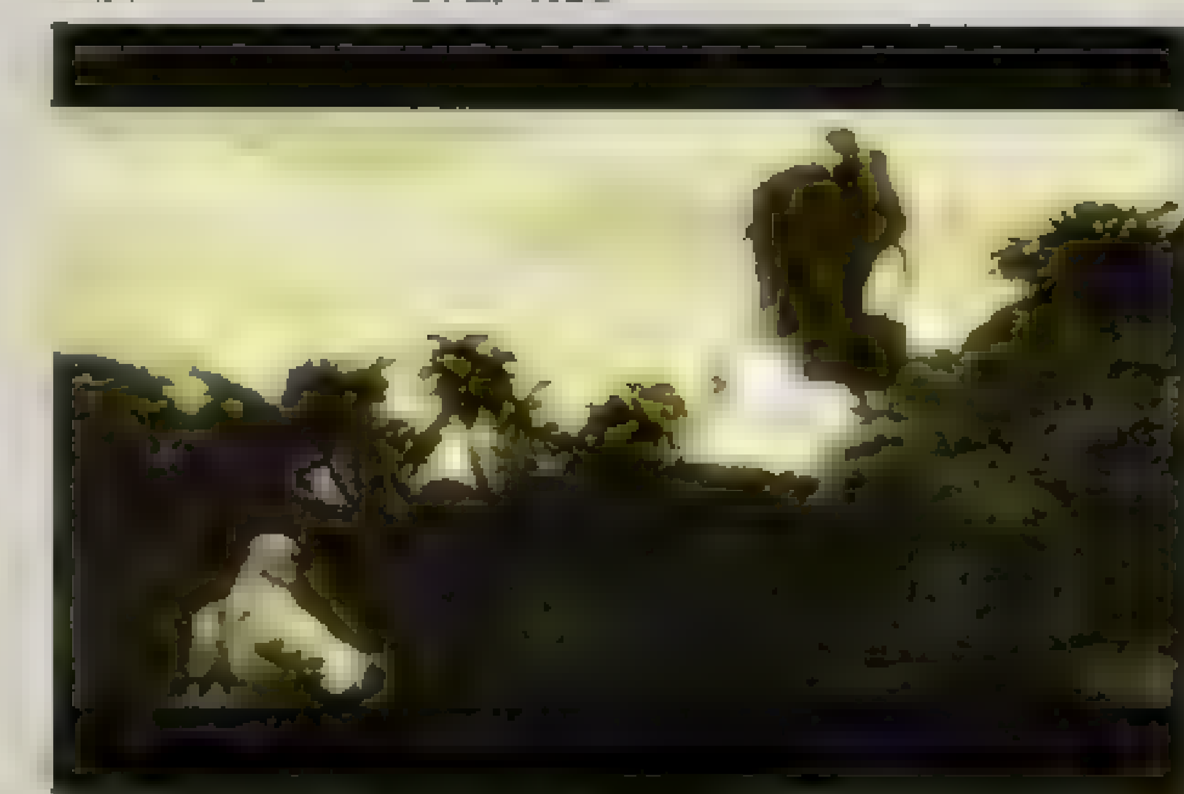
索科洛夫："这是我的妻子和女儿，她们都在美国。"

Snake："我想起来了，你的家人被CIA保护着。Tatyana来这里多久了？"

索科洛夫："才几个星期。"

Snake："那就是贞节行动的前几天，她说是赫鲁晓夫派她来的，你刚才给了她什么？"

索科洛夫："所有Shagohod的实验数据。求你了，毁掉Shagohod才是关键。"



Snake："我会的，但是我首先得想办法把你弄出去。"

索科洛夫："不，我哪儿也不去，赫鲁晓夫已经抛弃了我，我不能回到祖国，我会被送往古拉格集中营(Gulags)的。"

Snake："那美国呢？"

索科洛夫："我曾经这样想过，我的家人还在那里等着我，但即使我逃到美国去，我还是会去研发大规模杀伤性武器，去哪里到头来都一样，我还是个武器科学家，老实说，我已经累了……每天我都在制造一些无用的东西，事情往往不是它原本的样子，每天没日没夜的工作，得不到别人的称赞，我的发明并不能造福人类，它们只是政客的工具而已。我真正想制造的是太空火箭，但相反的是，美苏两国之间的太空竞赛把它变成了政治的牺牲品，太空竞赛和武装竞赛都是一样的，导弹和火箭又有什么区别呢？科学家总是被利用……拜托，照看好我的家人……"

正说到这里，门外忽然传来脚步声，Snake赶紧换上伪装，可是却没有骗过上校特别的"识别手段"，虽然Snake的CQC技术可以制伏毫无准备的上校，但是对刚刚走进来的The Boss却无能为力。

The Boss："这个伪装真可笑，它会让当你失去自我的。"

看着摔倒在地的Snake，沃尔金正要补上一枪，又被The Boss一把拦下，使用同样的CQC将上校推开。

沃尔金："我知道他们为什么叫你The Boss了，这是什么招数？一种柔道吗？"

The Boss："不，这叫CQC，近距离格斗的基本招数，是他和我共同创建的。"

沃尔金："真不错，下面让我来接手吧。"

The Boss："你打算杀了他吗？"

沃尔金："当然，不过我要先让他为伤害伊万付出代价！"

沃尔金挥起老拳向Snake拼命打去，雨点般的攻击频率让Snake无从还手，The Boss不忍心看Snake被施暴，独自推门而去，而Snake在被殴打中逐渐失去知觉……

（未完待续）



www.plumbook.cn



继承了最强基因的龙珠Z战士们！

文 D·S

研究中心
Research Center

龙珠Z：武道会3	Atari Dimps	FTG
PS2 Dragon Ball Z Budokai 3	2004年11月16日	欧版
无对应周边		推荐玩家年龄 13岁以上

“在这个世界上，有一种叫做龙珠的球。只要凑齐全部七颗龙珠，就可以召唤出神龙，它能够满足你任何一个愿望。”伴随着这个美好的幻想，《龙珠》（《Dragon Ball》）的童话在所有人心中成为了永恒的经典。斗转星移，这个故事从小悟空的世界冒险渐渐变成了赛亚人们无限升级的战斗，而曲折离奇的剧情也渐渐构筑成了宏大壮阔的龙珠世界。现在，看到这些熟悉的面孔，你是否觉得冷寂多年的龙珠之血又开始重新沸腾了呢？

WARNING

如果您的游戏画面出现下部被“裁”掉的情况，请在开始不久后的语言菜单选择画面中同时按下L1、L2、R1、R2，然后选择“YES”将游戏制式改为PAL即可。

一、键位设置

地图画面

左摇杆	前进／后退
右摇杆	调整视角
△	切换地图／雷达
×	进入事件区域
L1	加速移动
L1+后方向	360度转向
R1	寻找附近的事件
START	调出菜单

战斗画面

左摇杆／十字键	移动
→→	前冲
←←	疾退
□	拳（P）
△	腿（K）
○	气功弹（E）
×	防御／闪避（G）
R1	变身（P+K+G）
R2	重攻击（P+K）
L1	投技（P+G）
L2	发动终极模式（P+K+E+G）
↑+×	向版面内移动
↓+×	向版面外移动
×+←←	蓄力
×+↓↓	使用道具胶囊／挑衅（无胶囊时）



二、游戏模式

龙珠世界	按照原著故事发展剧情的模式，含隐藏人物在内共有十一人。
对战模式	提供玩家与电脑或玩家之间的对战。
比武大会	全部人物大乱斗的“天下第一武道会”模式，无接续机会，有场地限制。
练习模式	有普通练习和特训两种方案。完成神仙的12个特训任务后会得到胶囊作奖励。
编辑技能	可以在商店购买胶囊并设置每人的胶囊技能，还能在这里让两个记忆卡间的胶囊互换。
游戏设置	改变游戏的难度、键位、语言及屏幕位置等项目。



三、胶囊的功效



▲在兰奇打喷嚏时进去可是很恐怖的哦！

每个角色身上都有七个装备栏，只有把胶囊装备进去才能获得相应的能力。游戏中胶囊的种类与功效五花八门，按颜色可分为以下四种。

红色技能胶囊	装备后可获得角色的特殊技能、招式及各级变身形态。
绿色装备胶囊	装备后可增加部分能力或取得某些特殊效果。
黄色道具胶囊	装备后可在战斗中按“×＋↓↓”来获得各种有利效果。
黑色系统胶囊	取得后可自动开启隐藏要素或出现隐藏人物。

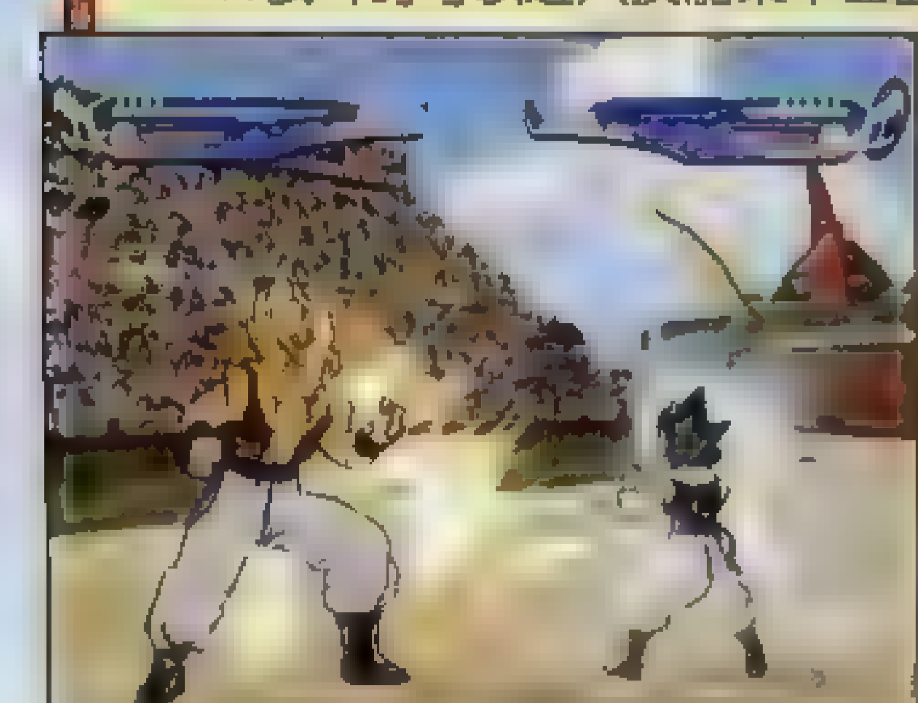
需要注意的是，游戏中的胶囊并不是越大（占据栏数多）越好，而且真正实用的胶囊只是少数，这就需要玩家仔细阅读每一个胶囊的功能（按[ ]键查看胶囊信息，按右键可看到适用角色）后精挑细选，才能搭配出最有战斗效率的组合。

在“龙珠世界”模式里，角色们会得到胶囊商店的三种卡片：银卡、金卡和黑色贵宾卡。持有卡片的等级越高，在商店能购买到的胶囊也就越好——不过价格自然也是很惊人的哟。

四、战斗系统

入门知识

1.战斗时可以进入技能菜单画面确认自己的招式。



2.HP槽下方的黄色计量表为气力槽，只有当气力槽足够高涨时才能变身成超级赛亚人的各个形态，具体的气力需求量依次为：四格→超级赛亚人，五格→超级赛亚人2，六格→超级赛亚人3，七格（MAX）→超级赛亚人4。

3.HP槽上方的点是HP值，每一点代表1000HP。

4.将对手打飞后，如果气力槽还有剩余，可以连续按○键追打，但要注意气力槽的剩余情况，一旦气力槽耗空后则会遭到对手的反击。

5.即使防御住敌人的攻击，也会扣除一定量的HP，但HP一旦变为零则不会再扣，换言之角色并不会在防御的状态下战败。

×键的妙用



1.按住×键为防御，看准敌人攻击的时机轻点×键则是闪避，敌人发射来的气功弹将要接触到自己的一瞬间按×键可以将气功弹弹开。

2.“↑＋×”与“↓＋×”的版面侧移是非常实用的技巧，特别是近身战斗的时候，常常能诱使敌人露出许多破绽。

3.按下“×＋↓↓”后，如果角色装备有道具胶囊，则会依序自动使用；在没有道具胶囊或已经将其用完的情况下，角色会做出挑衅动作，每次可削减对手一格气力槽。

4.迎着对方攻击来的方向按×键可瞬间移动到对手身后将其踢飞，但要消耗3格气槽。



©1989 BIRD STUDIO/SHUEISHA,TOEI ANIMATION
©BANDAI 2004

终极模式



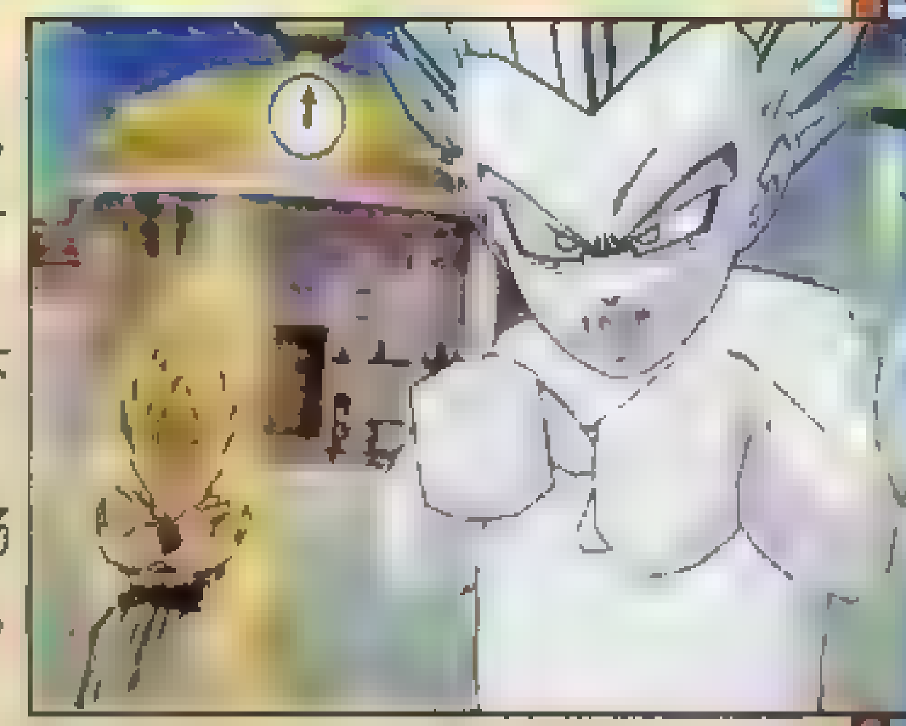
1．只要在气力槽不为零的情况下，按下L2即可进入终极模式。在这个模式里，角色遭到任何攻击都不会产生受创硬直，但气力槽开始不断减少，一旦气力槽耗尽，角色便会暂时停止行动，这时玩家可以摇动左摇杆来使其快速恢复到正常状态。

2．终极模式下打飞敌人后会出现大魄力的特写追击，此时双方均可以通过按键来互相攻守，规则同猜拳类似：在时间带消失前，双方在□△○×中任选其一按下，如果守方选择的按键与攻方相同，那么即是防守成功，否则判定攻方胜利，将会进入下一轮的“竞猜”。追打的机会共有三次，如果攻方三次都成功的话，那么造成的伤害是非常巨大的。

3．在终极模式里，再次按下L2击中对手后，即可发动华丽无比的终极技（需要事先装备相应的技能卡片，发动时的气力条件也因人而异）。一堆漂亮的POSE过后，屏幕下方会出现双方的特殊气槽，此时玩家要看准气槽中气格涨到最满的时机按键，各按三次之后，将会比较双方蓄积起来的总气量，如果守方的气量高于攻方的气量，那么只会受到轻微的伤害，反之就准备收尸吧。

4．一旦看见对方发动了终极模式，千万不要与其正面冲突，只需一味后退闪躲就好，等他的气力消耗殆尽后，就只能任你鱼肉了。

经验心得



1．两人在近距离同时用重攻击命中对手后，将会出现快速对打画面，想要胜出的话，就一定要快速摇动左摇杆及连打按键。

2．两人一旦同时发出冲击波形成僵持不下的局面，处理方法同上。

3．在场边打飞对手的话，可以将其击出场外，一段特殊动画过后对方会重新飞回场内，同时损失大量HP，不过并不会致命。

4．按R1变身后的瞬间全身无敌，此时按○键可以连续放出多个气功弹，能有效地拦截住敌人的追击。

五、龙珠与神龙

在“龙珠世界”登场的角色们都会在自己的剧情中找到龙珠，这些龙珠分布在世界各地（包括那美克星），而且出现的时间段存在差异，想要凑齐的话是颇麻烦的事情。建议大家登场后先找到龙珠雷达，这样一来寻找龙珠会容易许多。

凑齐七颗龙珠通关后，神龙便会出现，你可以在三个愿望中任选其一。

1．取得该角色的全部变身形态及格斗招式。

2．取得该角色的全部声音，可以在“BONUS”中欣赏。

3．随机取得稀有胶囊。

建议玩家们选择第一项取得全部技能（胶囊），将其装备后战斗会方便许多，剩下的两个愿望在二、三周目中再实现也不迟。

六、隐藏人物胶囊出现条件

巴达克（Bardok）	悟空的剧情模式开始后，飞到地图上方的单人飞船处即可获得。
贝吉塔（Vegeta）	在悟空的剧情模式中将其击败。
悟吉塔（Vegito）	悟空／贝吉塔的剧情模式中，在布欧的肚子里打败超级布欧后获得。
悟吉塔（超级赛亚人2）	在悟空的剧情模式里，打败布罗利后，去天下第一武道会打倒悟天克斯即可获得。（二周目）
悟吉塔（超级赛亚人4）	在贝吉塔的剧情模式里，与超级布欧对决前，去东北方的冰岛触发界王神事件，再到偏下的位置触发悟空的事件，接着去红点处与布罗利战斗，获胜后再到加林塔，接着去下方的沙漠边缘找到布尔玛，获知悟空已经变身成超级赛亚人4的讯息，然后去西部都市即可得到变身成超4的胶囊，接下来去右下方同悟空交战，胜利后即可获得。在悟空的剧情模式里，打败暗黑神龙后即可获得。（二周目）
青年孙悟饭（Teen Gohan）	完成少年孙悟饭的剧情模式。
成年孙悟饭（Gohan）	完成青年孙悟饭的剧情模式。
孙悟天（Goten）	在成年孙悟饭的剧情模式中将其击败。
小特兰克斯（Kid Trunks）	在贝吉塔的剧情模式中击败布欧。
特兰克斯（Trunks）	完成贝吉塔的剧情模式。
赛亚蒙面超人（Great Saiyaman）	完成成年孙悟饭的剧情模式。
悟天克斯（Gotenks）	在胶囊商店购买。
布罗利（Brolly）	在悟空的剧情模式发展到与超级布欧对决前，去山区地带（Moutain）附近会找到界王神，接着打败布欧后进入地图上出现的新红点与布罗利决斗，战胜即可获得。（二周目）
暗黑神龙（Omega Shenron）	在悟空的剧情模式里打败布罗利后，先去东南方的小岛上取得超4胶囊，并与西部都市的布尔玛对话，然后进入红点与其战斗，战胜即可获得。（二周目）
小悟空（Kid Goku）	完成布罗利的剧情模式。
栽培人（Saibaman）	在“龙竞技场模式”里战胜乱入的那巴即可获得。（角色等级在Lv.10～20之间）
利库姆（Recoome）	在悟空的剧情模式中将其击败。
基纽队长（Captain Ginyu）	在悟空的剧情模式中将其击败。
佛利萨（Frieza）	在悟空的剧情模式中将其击败。
库勒（Cooler）	悟空的剧情模式里在那美克星第一次打败佛利萨后，到左下角的红点处与贝吉塔决斗，然后来到地图中间与库勒战斗，战胜即可获得。（二周目）
人造人16号（Android 16）	小林的剧情模式发展到沙鲁战役时，会在南边的小岛上发现残破的16号，将其带回西部城市修理后即可获得。（二周目）
人造人17号（Android 17）	在短笛的剧情模式中将其击败。
人造人18号（Android 18）	完成小林的剧情模式。
格罗博士（Dr.Gero）	在乐平的剧情模式中将其击败。
沙鲁（Cell）	在青年孙悟饭的剧情模式中将其击败。
小沙鲁（Cell Jr.）	在“龙竞技场模式”里战胜乱入的短笛即可获得。（角色等级在Lv.20～40之间）
撒旦先生（Mr.Satan）	在短笛的剧情模式中，当魔人布欧发生变化后，到沙漠中找到撒旦，然后去中央都市与比迪丽谈话即可获得。
比迪丽（Videl）	成年孙悟饭的剧情模式中，在地图上找到她发生对话后即可获得。
界王神（Kaioshin）	成年孙悟饭的剧情模式中，在最后一场战斗前的地图上找到界王神后即可获得。
达普拉（Dabura）	在成年孙悟饭的剧情模式中将其击败。
布欧（Fat Buu）	在悟空的剧情模式中将其击败。
超级布欧（Super Buu）	在悟空的剧情模式中将其击败。
小布欧（Kid Buu）	在悟空的剧情模式中将其击败。
欧布（Uub）	在悟空的剧情模式中，与小布欧的最终决战里，在非超级赛亚人状态下用元气弹结束战斗（拼气一定要赢）。

七、补充要素

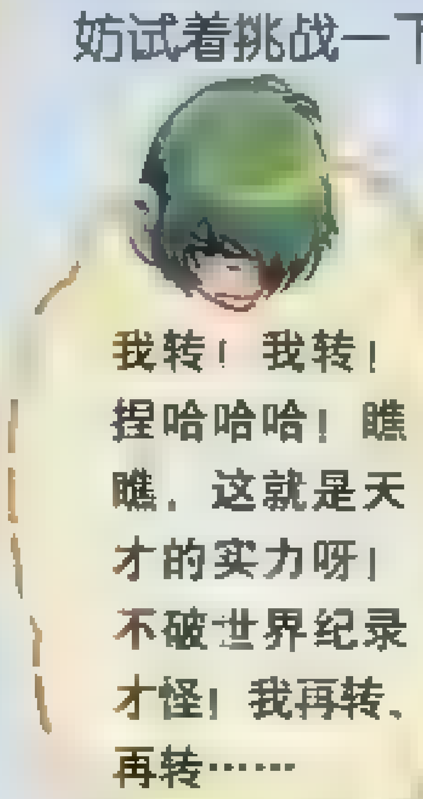
1．将所有人的剧情模式通关后，会出现“龙竞技场模式（Dragon Arena）”。

2．用HARD难度通关后，会依次追加Z、Z2、Z3难度模式。

3．在武道会获得冠军后可以去胶囊商店依次购买4级与5级难度模式，难度越高，奖金也就越多。

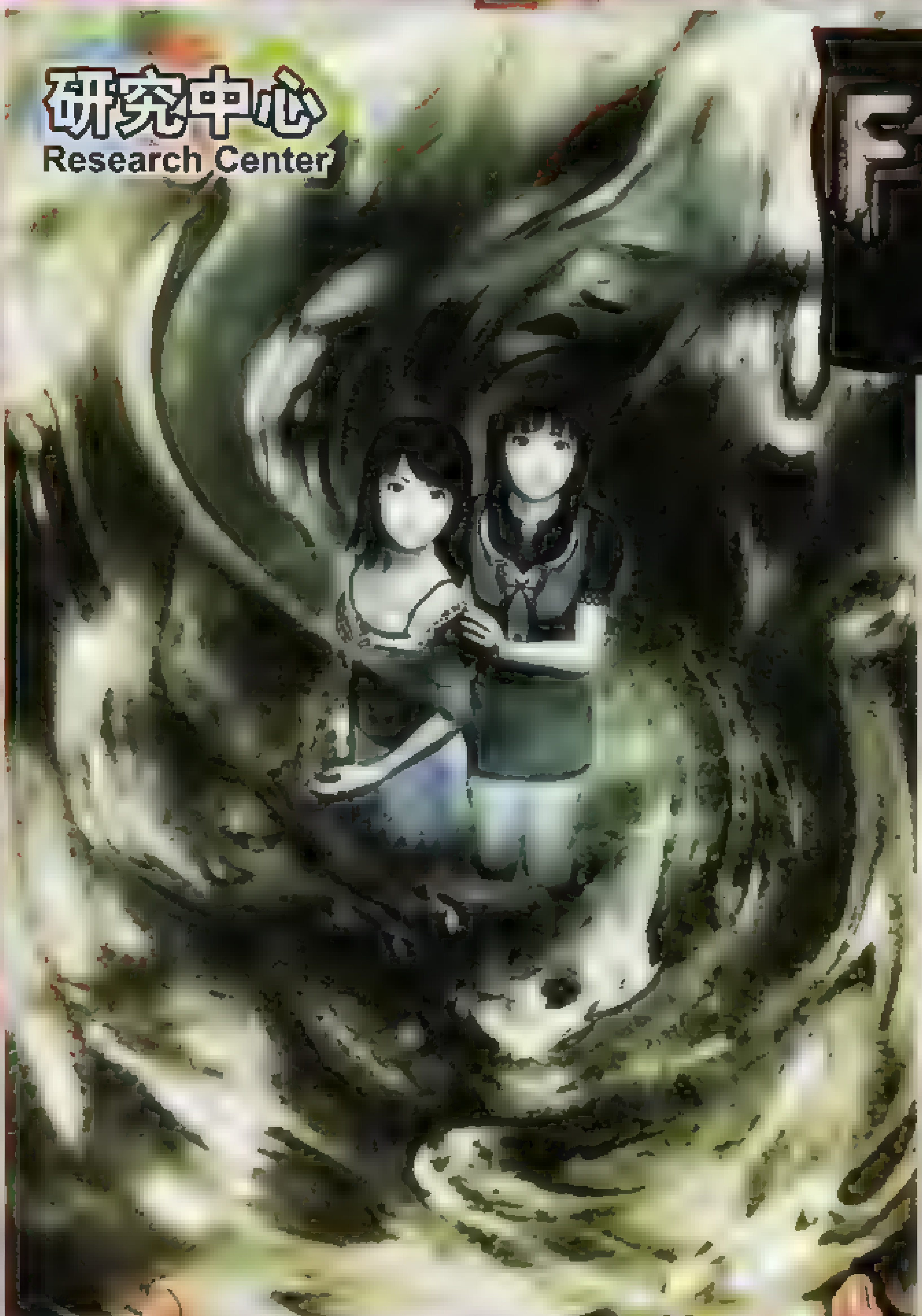
4．每个地图上都有隐藏着的龙珠雷达，耐心寻找的话不难发现。

5．读盘时，画面上会有栽培人出现，这时只要你快速转动摇杆，便可以加速栽培人的生长过程，使屏幕上的栽培人越来越多。如果您闲来无事，不妨试着挑战一下，看看自己能“栽”出多少只吧！





嗯……很抱歉打扰你一下，D·S，你的PS2光头似乎坏掉了。



FATAL FRAME II
CRIMSON BUTTERFLY

零 红蝶 导演剪辑版 Tecmo AVG
Xbox 2004年1月1日

文 卡伦

随着Xbox版《零 红蝶》的发售，在相隔了一年之后，卡伦也终于再一次投身于红蝶的世界中。Xbox版不但画面和音效比起PS2版来有了相当的进步，而且新增的模式及系统也令游戏的可玩性大大提升，至于新服装、饰品等要素更是足以吸引人一次又一次地投入到游戏中去。

总体来说，Xbox版的难度比PS2版要略高一些，尤其是FATAL难度下许多恶灵的攻击对于零来说都是一击必杀的。而最让我头疼的是，那个新增的生存模式难度实在是变态得令人发指，本人足足打了两天Gameover了无数次才能通关。至于S级评价嘛……估计还要再过一段时间才能打出来了。

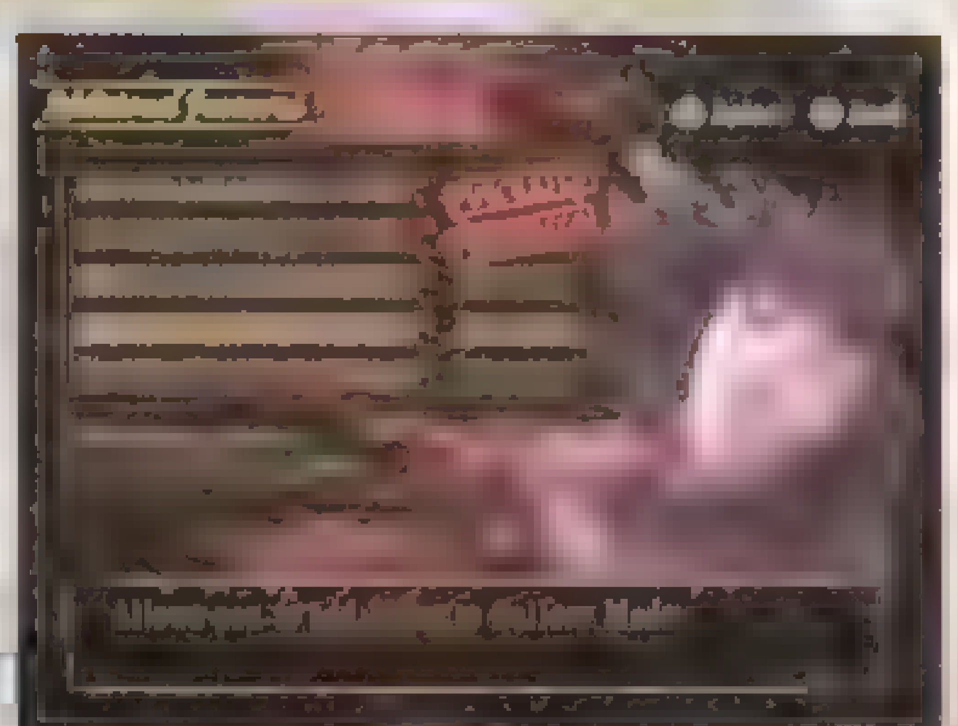
在下文中，我将重点为各位介绍本作中新增的系统及模式，以及各种隐藏要素的取得条件，并且还有大家最为关心的新结局。接下来，就请各位拿起射影机，同我一起再度进入那被阴暗笼罩的皆神村吧。

PS2版《零 红蝶》攻略及研究索引

总期数	栏目名	页数
2004年1月A（总第94期）	攻略透解	64～71
2004年1月B（总第95期）	攻略透解	66～72
2004年1月B（总第95期）	研究中心	78～81

购物模式

这是Xbox版的新增模式之一，只要通关一次后，便可以在LOAD记录时选择进入Additional Features以购买服装、道具、画像等东西，而所需的"金钱"就是玩家为各种灵进行射影时所获得的点数。不过需要注意的是，并非所有的东西都可以直接购买，而是要达成一定的条件才能令其解除锁定。下面会为大家列出Additional Features模式下所有物品的解封条件，各位就请努力去达成吧。



基本操作（2D模式）

键位	普通状态下	拿起射影机时	地图状态下
十字键	移动	移动镜头	移动光标
A	调查 决定	切换强化Lens（得到装备机能"换"后）	扩大 缩小
Y	打开状态菜单	特殊拍照	
B	拿起射影机	放下射影机	退出
X	跑 取消	同时按住方向键能够快速移动镜头	
L		切换胶卷	切换地图层
R		普通拍照	切换地图层
白键		拉近焦点（得到装备机能"扩"后）	切换地图
黑键		拉远焦点（得到装备机能"扩"后	切换地图
左摇杆	移动	移动镜头	移动光标
右摇杆	控制怀中电筒	移动	
BACK	打开地图	打开地图	退出
START	暂停	暂停	

注：在普通状态下按住下为快速转身

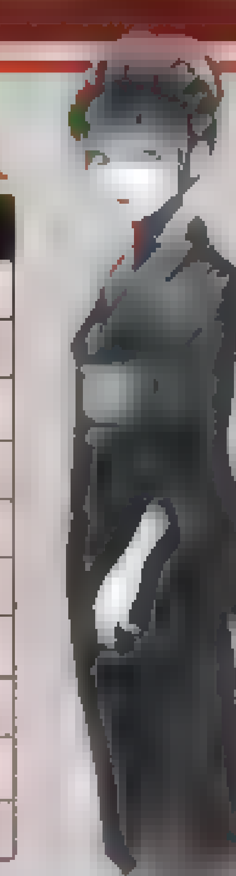
服装及饰物入手条件

服装

服装	入手条件	说明	价格
Type A	NORMAL 难度下通关	和服A（粉红色和绿色的和服）	自动获得
Type B	NORMAL 难度下通关	和服B（蓝色的和服）	自动获得
Type C	NIGHTMARE 难度下通关	和服C（短裙版粉红色和绿色的和服）	自动获得
Type D	NIGHTMARE 难度下通关	双子巫女的浴衣	自动获得
Type E	生存模式达成S级评价或灵体收集完整	前作主角深红的服装	自动获得
Type F	全Mission模式达成S级评价	制服	自动获得
Type G	生存模式通关	女佣服	自动获得
Type H	FATAL 难度下通关	皮革服	自动获得
Type I	NORMAL 难度下通关	泳装A	自动获得
Type J	HARD 或NIGHTMARE 难度下通关	刻命馆服（《影牢》和《苍魔灯》主角的服装）	66000pts
Type K	全Mission模式达成	DOA服（霞和绫音的1P服装）	120000pts
Type L	NIGHTMARE 难度下通关	泳装B	32000pts
Type M	FATAL 难度下通关	泳装C	32000pts
Type N	生存模式通关	泳装D	80000pts

饰品

服装	入手条件	说明	价格
零 Type A	任何难度下通关	眼镜	自动获得
零 Type B	任何难度下通关	太阳帽	5000pts
零 Type C	任何难度下通关	魔女帽	8000pts
零 Type D	任何难度下通关	祭祀用狐面具	7000pts
零 Type E	任何难度下通关	祭祀用拧头巾	10000pts
萤 Type A	任何难度下通关	眼镜	自动获得
萤 Type B	任何难度下通关	草帽	5000pts
萤 Type C	任何难度下通关	南瓜头	8000pts
萤 Type D	任何难度下通关	祭祀用狐面具	7000pts
萤 Type F	任何难度下通关	武士头盔	10000pts



强化Lens入手条件（Xbox更改版）

Lens名	入手条件	作用	消耗灵力
灭	NIGHTMARE 难度下通关后自动获得	攻击力增强	4
连	灵List100%搜集或生存模式通关后获得	连续拍照可能	1

&3DM-SM
www.plumbook.cn
©TECMO LTD 2003

可购买模式

模式	入手条件	价格
生存模式	任何难度下通关	28000pts
Missions 模式	任何难度下通关	35000pts

追加 Gallery

模式	入手条件	价格
设定资料欣赏	NIGHTMARE 难度下通关	12000pts
壁纸欣赏	任何难度下通关	12000pts
广告及海报用画像集	任何难度下通关	12000pts
Bad Ending	任何难度下通关	30000pts

商店中可购得的道具

道具	购买条件	价格
90 式胶卷	任何难度下通关	800pts
零式胶卷	任何难度下通关	1200pts
念珠	任何难度下通关	45000pts
御神水	任何难度下通关	55000pts
自动摄影机（＊）	任何难度下通关	80000pts

注：当购得自动摄影机后，便可以在游戏中存档时按 X 键进入为零拍照的模式。

FPS 模式

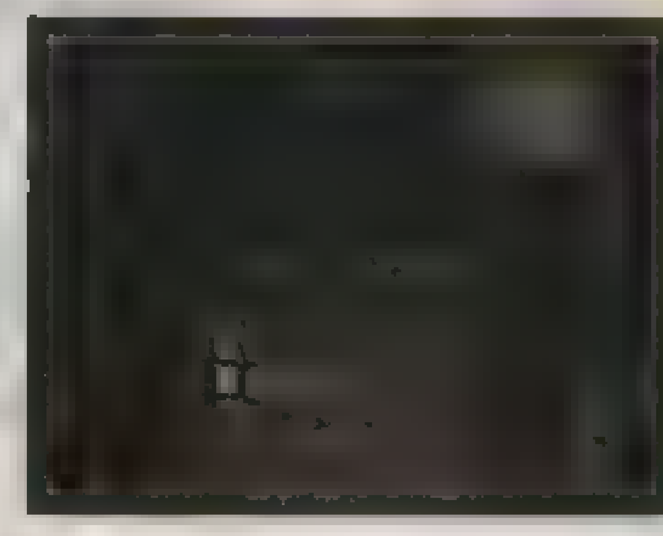


正如其名，在此模式下玩家将会以零的主观视点来进行游戏。虽然流程没有任何区别，但紧张感和恐怖感将会倍增。FPS 模式中的操作方式与普通模式有着很大的区别，而射影机也为全新设计，玩家可以参看右面的操作说明。而比起普通模式来，FPS 模式更有其体贴之处：一是在可以获得道具的地方，画面上会提示你拾取道具；二是地图会出现在画面的右上角，这样玩家就不必时刻进入地图画面了。

键位	普通状态下
十字键	移动
A	打开状态菜单
Y	调查　决定
B	取消
X	调查／决定
L	加速
R	
白键	
黑键	
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
BACK	打开地图
START	暂停





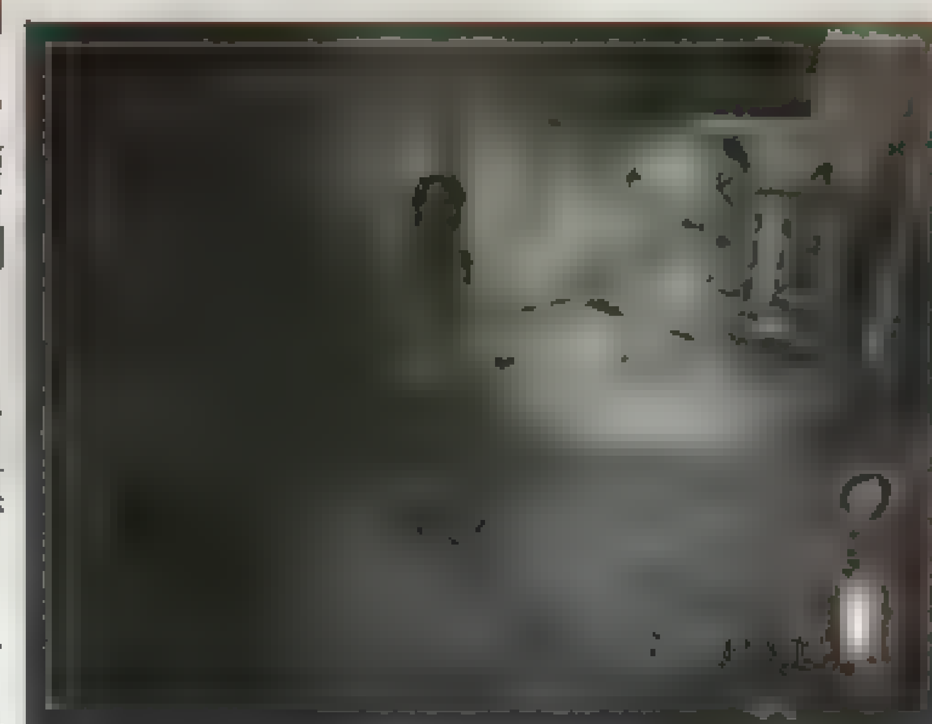


生存模式

虽然在此模式下的敌人与 NORMAL 难度下的强度是一样的，但这个模式……只能以“恐怖”二字来形容了，与其相比，即使是 FATAL 难度看起来也是那么地美好。原因就是，在此模式下是没有 HP 这个概念的，所有敌人的所有攻击对零都有着一击必杀的效果，只有镜石能令零逃过一劫。不过由于零身上最多只能携带一颗镜石的缘故，因此玩家一定要牢记每颗镜石的位置，随时保持身上能拥有镜石以防杀身之祸。

为了前途着想，玩家最好先将射影机强化至顶点，获得“灭”能力，以及把零式胶卷及 90 式胶卷都购买至 99 张后再进行挑战生存模式。

生存模式共分为四部分：桐生家・立花家・黑泽家・虚。由于在此模式下许多地方都是不能通过的，因此玩家只能按照特定的路线前进。在路上有许多怨灵实际上是不需要与其战斗的，无视它们一路前进即可，不过立花家 2 阶的并列座敷西以及黑泽家的雏坛之间的怨灵身上携带有通关必需物品，必须将其消灭才能够继续前进。

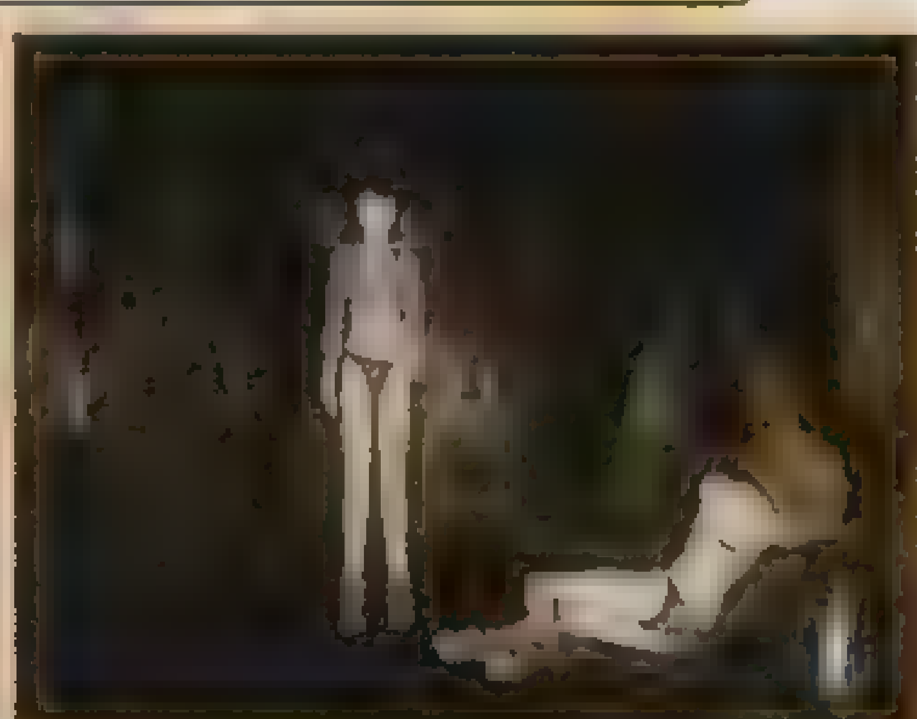


在虚那里，等待着你的将是一个之前从未曾见过的怨灵，就请各位拿出你所有的实力，以及超越实力的运气来勇敢地应战吧。当通过此模式之后，便可获得强化 Lens“连”以及一套泳装，而如果达到 S 级评价的话还可以获得前作主角深红的服装。

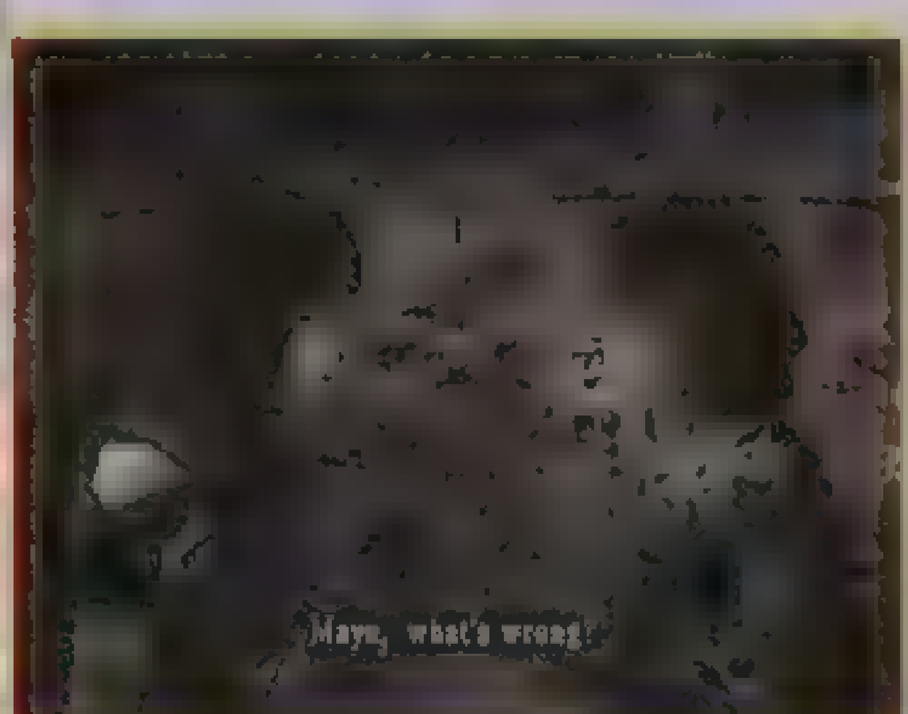
Xbox 版新增服装欣赏



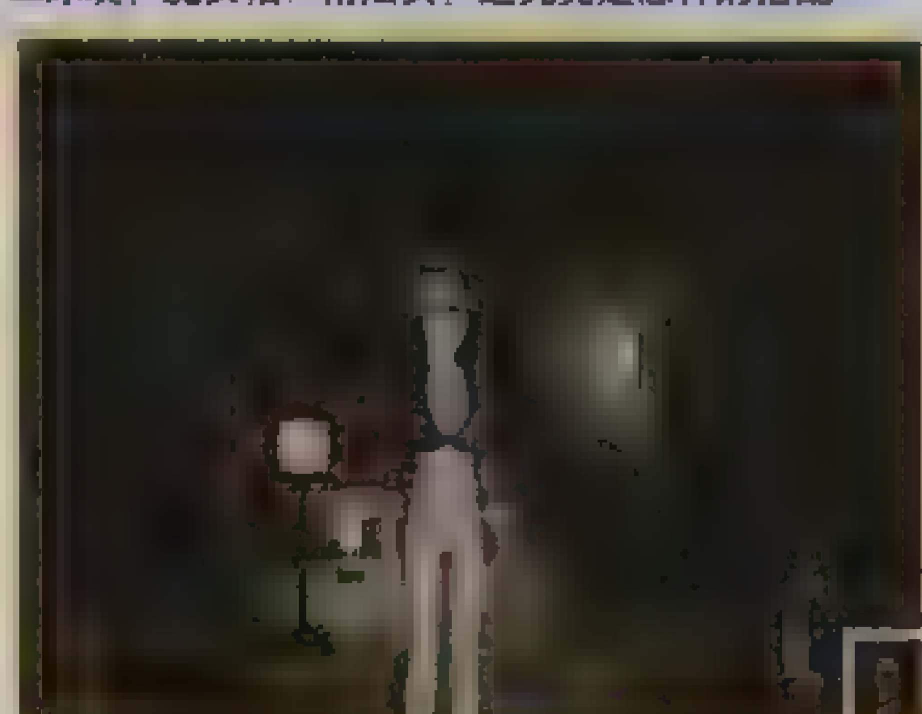
▲这两套服装的原主人似乎不用再说明了吧……



▲泳装！魔女帽！南瓜头！这究竟是怎样的搭配……



▲零的服装来自于《苍魔灯》中的女主角蕾伊娜，而姐姐茧的服装则来自《影牢》中的米蕾妮娅。



▲戴着太阳帽穿着泳装在这暗无天日的村子里面晃，女孩子果然还是要打扮啊。

新增结局

在 Xbox 版《红蝶》中，由于没有了 EASY 难度，因此各个结局的出现条件也进行了一些调整，其中“红蝶”的达成条件为 NORMAL 或 HARD 难度下通关；“虚”的达成条件为 FATAL 难度下通关；而之前在 PS2 版中并没有被列入结局中的 BAD ENDING，也就是在最终刻时，抛下姐姐一人从暮羽神社逃跑之后出现的那幕影像如今也可以在通关后购得以供随时欣赏，而名字则为“迷惘”。不过，与这些相比，所有《红蝶》FANS 最为关心的，还是那个新增的结局。

平心而论，PS2 版的两个结局，无论是“红蝶”还是“虚”恐怕都无法让多数玩家满意，因为从某种意义上来说，这两个结局都是以悲剧收场，虽然前者所展现出来的残缺美令人震撼，但这也给贯穿游戏始终的那个约定蒙上了一层悲凉的味道。不过正如前作《零 ZERO》一样，Tecmo 在将游戏移植到 Xbox 上的同时也追加了新的结局。而令玩家欣慰的是，这个结局完全没有辜负他们的期望。从里面的某些画面中可以看出，这个结局应该并非是在 PS2 版推出之后才进行制作的，而是 Tecmo 故意没有将其放在 PS2 版中，用意大概就是让 Xbox 版成为完美的版本吧……



在本期 Gamehalo 的 Xbox 版《零 红蝶》Review 中，我们已经为大家收录了这个结局，而因为考虑到某些朋友由于条件限制无法观看 VCD 的原因，因此在这里也将为大家放上结局的剧情。好，不多说了，下面就让我们一同来欣赏一下 Xbox 版的新增第四结局——“约定”吧。

3DM SM

www.plumbook.c

约定 —PROMISE—

"为什么……为什么那时你要抛下我一个人逃呢？"

在仿佛永无止境的阴暗的地道中，零穿过无数个朱红色的鸟居，拼命向着地道的最深处奔跑着。而一直回荡在整个地道间的，是纱重那带着哭腔的幽怨之声。

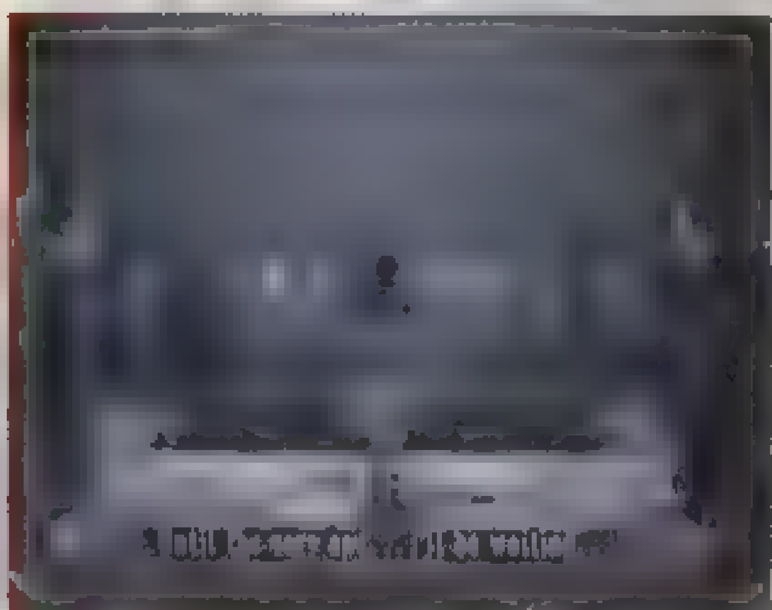
"明明约定好要一直在一起的……为什么你……"

零清楚地知道，姐姐……就在鸟居之后不远的那个地方，这一切悲剧的原点——虚。

在穿过最后一个鸟居后，零停下了脚步。出现在其面前的，是背对着自己站在虚不远处的姐姐，以及不知从何而来，有如行尸走肉的无数宫司。

"直到最后……我都一直在等着……

在宫司齐齐有节奏地将杈杖向地上敲去所发出的刺耳声音中，茧正踯躅着一步一步慢慢向虚走去。



"姐姐！"

零急呼一声，向着茧的方向跑去，想要阻止姐姐掉入那连接现世和黄泉的洞穴中。宫司们对此没有任何反应，只是继续不断地将杈杖向地上敲去。

突然，就在零奔跑的途中，世界骤地变为了黑白两色，而天地之间也变得万籁俱寂。而与此同时，一个白色的身影从零的体内分离了出来。

零急忙停下了脚步，惊讶地看着从自己身上出来的那位一袭白衣的女孩。

女孩背对着零，慢慢向着前方走去，而此时站在虚之前，已经不再是那个零熟悉的身影，而是一袭白衣的纱重。

同样的白色巫女浴衣，同样系于腰间的红色缎带，同样的发型，同样的相貌，两人一切的一切都完全一致毫无任何区别。

双子的巫女……黑泽八重……

八重一步步向前走着，而此时，纱重仿佛也感觉到了什么，慢慢将身体转了过来，当她看清楚正走向自己的女子的相貌时，在呆立了几秒钟后，她的脸上浮现出一丝淡淡的笑容。

而就在纱重转身的那一瞬间，零仿佛又一次看到了茧的面容，不过，那也不过是刹那间的事情。她丝毫都不知道，原来八重一直都附身于她的体内。而此时她也终于清楚树月为何一直称呼自己为"八重"的原因了。

在走到离妹妹只有几步远的地方时，八重停下了脚步，两人就这样面对面地静静站着，就仿佛天地之间只有她们两人一样。

"……纱重……"率先打破的，是姐姐。

"……你果然……回来了……"纱重轻轻咬着下唇，全身微微颤抖着。为了这次重逢，她已不知等待了多少时间，而从那六个字的话语中，任何人都能体会到那饱含在其中的喜悦。

八重一直垂着头，似乎不敢正视妹妹的眼睛。

"真对不起……明明约定好要一直在一起的……"在犹豫了片刻后，她仿佛鼓起了勇气似的，轻声说道，"那个时候……"



"我明白。"纱重打断了姐姐的话语，她轻轻摇了摇头，柔声说道，"我明白的……"

零站在不远处惊讶地看着在自己面前发生的这一切，一句话都说不出来。忽然，她的目光被不知何时出现，站立在虚另一侧的那个忌人的动作吸引住了。

忌人面对着两位巫女的方向，慢慢将食指向下指去——指向那黑洞洞的虚。

纱重侧过身去，令八重走到自己身边。两人并肩静静站在虚的边缘处，在这由黑白两色构成的世界中，惟一的色彩，便是双子巫女腰间缎带那鲜艳的红。

"约定好了……"

"要永远在一起的……"



两人的手轻轻握在了一起，而就在同一时刻，那两条红色的缎带也不知怎的连在了一起。

"双子本是一个人，只是在出生时被分成了两个而已。"

这便是皆神村村民们的信仰，也正是因为此，才造成了无数悲剧的发生。不过，这无数的悲剧，也该到完结的时候了……

"这样，我们终于可以在一起了……"

纱重将目光转向姐姐，轻声说道。八重正视着妹妹的眼睛，微笑着点了点头。

当想到村中以前关于"仪式"的记载后，零猛然惊醒，急忙向着双子巫女的方向疾奔而去。

就在两人即将坠入虚中的那一瞬间，零拼命抱住了与纱重分离开来的茧。此时，纱重与八重则已坠入了虚中，在那仿佛深不见底的黑暗间，两人不停下坠，下坠着，身影变得越来越小，越来越模糊，而那连为一体的红色缎带则被风轻轻吹起，远远看去，就仿佛一只红色的蝴蝶一般。但即使在下坠的过程中，两人的手依然紧紧地握在一起。

"我永远，不会再松开手的……"

……

一切都消失了。宫司、忌人、双子的巫女、杈杖的敲击声，以及那由黑白两色构成的狭间的时空。

在虚的边缘处，零跪在地上从身后紧紧抱着茧，禁不住喜极而泣。"……姐姐……姐姐……终于……我终于赶上了……"

茧仿佛还没有从失神状态下完全清醒过来。她一言不发，只是呆呆地看着漆黑一片的虚。而就在此时，一个从虚内缓缓飞出的小生灵吸引了她的注意力。

浑身散发着淡红色光芒，足以夺取所有人视线的小小的蝴蝶。

红蝶……

在茧目不转睛的注视下，那只红色的蝴蝶缓缓向空中飞去。与其同时，自红蝶处传来的那个声音进入了两人的耳中。

"谢谢……"

随着纱重的这声话语，无数的红蝶同时自虚内缓缓飞出，轻轻向着正上方飞舞而去，那红色的光芒在这阴暗的地道间显得尤为耀眼。

零与茧都被发生在自己眼前的这一幕景象吸引住了，她们抬头望着自自己身旁飞向高空，飞离这个禁忌的场所的红蝶们，几乎忘记了自己究竟置身于何方。

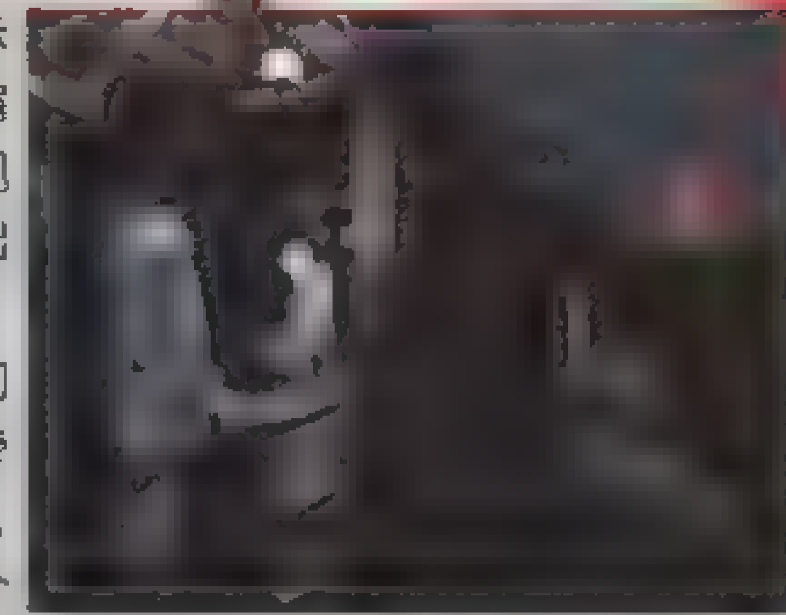


无数的红蝶，无数的双子，无数一幕幕重演的悲剧。在此时此刻，皆神村那悲哀的宿命之轮终于转到了尽头，而得到解脱的，并不只有双子们。

村内村民所化成的怨灵纷纷抬头仰望高空，仰望着飞舞在皆神村上空的无数红色的蝴蝶。

在逢坂家的奥之间处，被误所杀死的桐村真壹轻轻拥着靠在自己胸前，之前被变为怨灵的自己亲手杀死的恋人须堂美也子，一动不动地向空中望去。

而在立花家的二楼阳台上，树月、睦月，以及他们那身着红衣的小妹妹立花千岁并肩站在一起，凝视着自黑泽家飞出的红蝶。



顺着红蝶的指引，零与茧牵手走在山道上，先前缠绕在整个村庄的怨灵都已不见了踪影。而当走到村口广场的祭坛前时，两人不约而同地停下了脚步。

"我一直在想……如果那个时候，我没有松开姐姐的手的话，姐姐也不会……"零望着回旋飞舞在祭坛上空的红蝶，低声说道。

茧摇了摇头，"其实……我一直都很害怕有一天会不得不与零分离。我们虽然同时出生，但却还是会走向不同的生活道路，并且无法逃离分别死亡的命运，对于我来说，那是无论如何都无法承受的事情……"

"但是……"她扭头望向零，脸上现出了欣慰的笑容，"从那时起，零便一直和我在一起啊。"



就在同一时刻，两人再度握紧了对方的手。

"我们也许无法成为一体，不过……"零望着姐姐的眼睛，柔声说道，"我永远，不会再松开手的……"

彼此凝视之后，两人将目光投向了远方的天边，望向那划破暗夜喷薄而出的久违的红日，注视着那阔别了许久的光明又一次出现在了皆神村的上空。

红赞祭，双子，悲哀的宿命轮回……

一切的一切，自此完结了……

(The End)

结语

当写完并排完这篇稿子后，我也终于拿到了日版的Xbox《零 红蝶》，不过暂时是没有心情再进行攻略了，早知道能拿到的话我根本就不会耗费十几个小时来攻略美版的《红蝶》。(－_－)

不过说实话，这次美版的声优表现还算是颇为不错，并不会给玩过日版的朋友以不适应的感觉，但从"红蝶"结尾处零那声撕心裂肺的惨叫声中，还是能看出美版的声优对角色的理解程度不如神田朱未深刻。此外，美版中最大的败笔便是立花树月的声优了。当时我在听到保志总一郎的声音时，就有一种"他就是这个角色"的感觉，但美版就完全不是那种味道了…

呼，这次总算是搞定了，从上次写《红蝶》的攻略到这次的Xbox版，刚好跨过了一年的时间。不过，以后卡伦应该还会写一篇关于"《零》系列"的文章的，至于内容嘛，目前就先卖个关子吧，到时候请各位多多捧场咯。



&3DM-SMW

www.plumbook.cn

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

·日版·

No	入手场所
1	トラペッタ的教会的宝箱（需盗贼の键）
2	野外：トラペッタ南门的东南方宝箱(需盗贼の键)
3	船着场的道具屋的宝箱（需盗贼の键）
4	ドニの町的酒场2楼的木桶
5	旧修道院遗地的B3，楼梯前左右分道处右边房间木桶
6	旧修道院遗地的B3，罐子中
7	マイエラ修道院，木桶
8	マイエラ修道院，木桶
9	マイエラ修道院，罐子
10	野外：マイエラ修道院西边的宝箱（需魔法の键）
11	アスカンタ城，民家的柜子
12	アスカンタ城，城内1楼的柜子
13	アスカンタ城，城内3楼的柜子
14	川沿いの教会对岸民家的木桶
15	パルミド的集合住宅内的木桶
16	パルミド道具屋的口袋
17	パルミド屋顶的罐子
18	パルミド的暗商店的柜子
19	パルミド的水井中
20	パルミド房间中的宝箱（需最后の键）
21	ゲルダ家的木桶
22	ゲルダ家的罐子
23	ゲルダ家的宝箱（需最后の键）
24	剑士像の洞くつ的B2F的罐子
25	剑士像の洞くつ的B4F的罐子
26	剑士像の洞くつ的B2F的宝箱
27	荒野の山小屋的罐子
28	ドロデーン城的1F木桶
29	ドロデーン城的1F木桶
30	ドロデーン城的2F木桶
31	ドロデーン城的3F柜子
32	ドロデーン城的2F的宝箱（需最后の键）
33	野外：川沿いの教会往北，树下的宝箱(需魔法の键)
34	鼹鼠洞窟内部的罐子
35	野外：鼹鼠洞窟附近的宝箱
36	メダル王女の城的罐子
37	メダル王女の城的宝箱（需最后の键）
38	野外：メダル王女の城附近的宝箱
39	ベルガラック的宿屋地下赌场的木桶
40	ベルガラック的木桶
41	ベルガラック的民家的木桶
42	ベルガラック的民家的柜子
43	ベルガラック的宿屋1F的柜子
44	海边の教会的柜子
45	野外：从ラパンハウス出发沿道路直走，遇分岔左转过桥后周围一带
46	野外：サザンビーク城西侧城墙下的宝箱
47	野外：老隐者家的罐子
48	野外：暗の遗迹前的分岔附近的宝箱
49	サザンビーク城的1F柜子
50	サザンビーク城镇中的木桶
51	サザンビーク城东边3F柜子
52	サザンビーク城西边3F柜子
53	サザンビーク城的宿屋1F柜子
54	サザンビーク城的1F宝箱（需最后の键）
55	サザンビーク城内镇西边的大建筑物内的木桶(游戏中后期才能得到)
56	サザンビーク城内镇的大臣家2楼的镜之世界中的宝箱（大臣失踪事件发生后，夜里进入）
57	王家の山入口前休息所内的木桶
58	王家の山的口袋
59	暗の遗迹前右边建物内的木桶
60	暗の遗迹的B1F的宝箱
61	リブルアーチ宿屋の木桶
62	リブルアーチ防具屋の木桶
63	リブルアーチ武器防具屋上方建筑物内的罐子
64	リブルアーチ民家的罐子
65	リブルアーチ民家的雕刻房的罐子
66	リブルアーチ的ハワード邸1F的柜子
67	リブルアーチ的ハワード邸资料室的宝箱
68	リブルアーチ道具屋的宝箱（需最后の键）
69	メディばあさんの家的柜子
70	メディばあさんの家的木桶
71	オークニス道具屋的罐子
72	オークニス町长家的罐子
73	オークニス地下的柜子
74	オークニス地下的木桶
75	野外：药草园の洞くつ附近的宝箱

全徽章入手地点

No	入手场所
76	药草园の洞くつ中B1的罐子
77	药草园の洞くつ中B2的罐子
78	药草园の洞くつ中B3的罐子
79	龙骨の迷宫中B1的宝箱
80	海贼の洞窟中1F的罐子
81	海贼の洞窟中B1的木桶
82	海贼の洞窟中B1的罐子
83	海贼の洞窟中B3的宝箱
84	レティシア民家的罐子
85	レティシア民家的口袋
86	レティシア的罐子
87	野外：レティシア东南方的宝箱
88	暗のレティシア教会的柜子
89	暗のレティシア民家的口袋
90	暗のレティシア民家的罐子
91	暗のレティシア的罐子
92	サヴェッラ大圣堂防具屋的宝箱
93	神秘场所（请参照攻略中的世界地图）的柜子(需最后の键)
94	怪物斗技场（需魔法の键）
95	三角谷酒场的木桶
96	三角谷宝物库的罐子
97	野外：三角谷往东的宝箱
98	法皇之馆的罐子
99	法皇之馆的柜子
100	トラペッタ以东的高地上的罐子（需要飞上去）
101	トラペッタ以东的高地上的水塘旁沙地上(建议边走边连按△键调查)
102	龙神族の里的罐子
103	龙神族の里民家的罐子
104	龙神族の里教会的口袋
105	龙神族の里グルーノ家的柜子
106	龙神族の里グルーノ家的罐子
107	龙神族の里道具屋的口袋
108	天の祭坛的宝箱
109	天の祭坛的宝箱
110	神鸟の巢1F的宝箱
111	神鸟の巢3F的宝箱
112	ベルガラック的ギャリング家2F的柜子
113	サザンビーク城东4F有魔法之镜的房间
114	龙骨の迷宫南方高台的宝箱
115	野外：进入暗之世界后立刻左转的大树下附近的宝箱

PS2 潜龙谍影3 食蛇者

·美版·

机密恶搞之特殊频率大曝光

CODEC是这个系列一直以来的通讯系统，而在本作中，除了正常的通讯频率外，还有以下一些特殊频率可以使用：

强制取消警报（仅一次有效）

144.87	141.53	144.61
144.40	141.98	146.67
141.45	142.79	148.04

请求炮火支援

143.98	146.74
140.09	147.32
141.31	148.56
145.68	149.29

音乐频道

除了上面两种作用外，游戏中以下的频率还可以让大家听歌，有回复体力的作用哦。

Don't Be Afraid / Rika Muranka	141.85
Don't Be Afraid Rika Muranka	149.53
Jumpin' Johnny	144.06
Jumpin' Johnny	147.96
Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry	144.86
Pillow Talk / Starry K.	148.96
Rock Me Baby / 66 Boys	148.65
Surf Music	148.39
Sailor	147.59
Salty Catfish	140.01
Rock Me Baby	140.52
Sea Breeze	141.24
Pillow Talk	142.94

说到重视细节，估计没有谁能比得上小岛君的。

PS2 皇牌空战5 未颂的战争

·日版· 投稿人：湖北 牛建&辽宁沈阳 I love Eive

BUG之令人欲哭无泪篇

游戏中，如果将HARD难度通关并拿到全部的S级RANK，就可以获得X-02的特殊涂装SILVER WING。如果将EXPERT难度通关并拿到全部的S级RANK，就可以获得X-02的特殊涂装GOLD WING。但是——如果你先打过EXPERT难度再打过HARD难度，不管你在EXPERT难度下是否拿到全S级RANK，你都永远无法拿到X-02的特殊涂装SILVER WING了！

BUG之好看不实用篇

关卡前为队员选飞机时所有飞机的能力值(应该是总体的能力值)只会增不会减，当为第4个队员选飞机时再按×键重选，你会发现能力值不会跟着减回去，这和《宿命传说2》的称号BUG类似，真不愧是NAMCO啊！

这年头大家都赶着出游戏赚钱，这BUG自然也是少不了的。只求像第一个那样的恶性BUG能够少一点，那就谢天谢地了。

NGC 银河战士Prime2 暗之回响

·美版·

日版未出&美版先行之秘技！

获得要素	出现条件
Boss Gallery	扫描率100%
Character Gallery	扫描率60%
Creature Gallery	扫描率80%
Dark Samus Ending	道具回收率100%
Promotional Gallery	扫描率40%
Rough Sketch Gallery	Normal Mode通关
Hard Mode	Normal Mode通关
Samus Body Suit Cinema	道具回收率75%
Storyboard Gallery	Hard Mode通关

一代日版就比美版晚出了107天。这次有条件入手美版的玩家，一定要拿来先爽一爽啊！

电子竞技场 ESPORTS ARENA

“电子竞技场”以全新的栏目规划与大家见面了，这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友，对于栏目的选材、投稿、定位、或者任何意见，我们衷心希望大家畅所欲言。

Email请发ucg@ucg.com.cn，短信发送DC+意见到33557770，平信的详细地址请见每期互动信箱栏目。

电竞新闻 ESPORTS NEWS “斗剧2005”中国预选赛

今年年底，由日本著名的街机游戏杂志ARCADIA主办的“斗剧”街机格斗游戏大赛的第三届即将拉开序幕。在公布这一消息后的一个月中，究竟哪几款游戏将会入选成为“斗剧2005”的比赛项目，成为了街机玩家讨论和猜测的中心话题。2004年10月30，斗剧事务局公布了“斗剧2005”的6个比赛项目，它们分别是：《KOF Neowave》、《铁拳5》、《CAPCOM FIGHT JAM》、《街霸3.3》、《VF4 最终调整版》和《GGXX♯reload》。这一结局似乎在很多玩家的预料之中，但又让人觉得意犹未尽，因为这样四平八稳的选择很难引起当年第一届“斗剧”中《16人街霸X》入选给玩家和业界带来的冲击。然而，在街机业逐年衰退，格斗游戏佳作乏善可陈的今天，“斗剧”的选择的确有些巧妇难为无米之炊的无奈。在上届斗剧中，中国的街机玩家首次获得了参加如此规模的大赛的机会，来自上海的几名参赛选手分别进入《侍魂零》项目的8强和《KOF2003》项目的16强。虽然成绩不甚理想，但是对于国内街机业和玩家的影响都十分深远。明年的“斗剧2005”，国内玩家将再次征战日本。目前在上海街机游戏网站www.diegame.com的努力下，上海的游戏机房烈火游戏机娱乐和正阳游戏分别成为“斗剧2005”《街霸3.3》和《KOF NeoWave》两个项目的海外预选店铺，在即将进行的斗剧中国预选赛上，优胜的选手将获得这两个项目的决赛出场资格。

是继续当观众，还是参与其中？无论胜负与否，体验街机格斗游戏胜负一念间的快意对真正的玩家来说是一种无法抵挡的诱惑。2004年即将过去，在这一年中，被册封为竞技的电子游戏的日子过得并不如意，而一度被认为已经没落的街机游戏，在不知不觉中，已经走在了前头。

“斗剧2005”中国预选赛日程

比赛项目：《街霸3.3》	比赛项目：《KOF Neowave》
开赛时间：2005年2月19日	开赛时间：2005年2月26日
预选店铺地址：上海市静安区江宁路77号四楼	预选店铺地址：上海市徐汇区广元西路315号1楼

群星荟萃《NEO GEO斗技场》

自从上次为大家介绍过明年最受关注的2D FTG——《NEO GEO斗技场》后，官方又陆陆续续公布了大量新角色。现在《NEO GEO斗技场》可谓群星荟萃，绝对值得期待！这些新角色是：

姓名	初登场作品	代表技
双叶萤	《饿狼传说 狼之标记》	天翔乱姬
罗伯特·加西亚	《龙虎之拳》	龙虎乱舞
李白龙	《龙虎之拳2》	华中飞猿爪
御名方守矢	《幕末浪漫 月华的剑士》	活杀！十六夜月华
牙神幻十郎	《真·侍魂》	三连杀 牙·角·磷
秦崇雷	《饿狼传说3》	帝王龙声拳
秦崇秀	《饿狼传说3》	海龙照临
色	《侍魂64》	天魔波旬
泥人	《世界英雄2》	丛林之舞



谁才是《光环2》第1人

微软“Halo2 Online Championship Japan”即将在12月17日打响预选赛。参加人数目前为504人，按照每组14人分为36组进行预选赛混战。网络对战的比赛模式采取杀戮模式，第1回合的地图采用Beaver Creek，第2回合采用Colossus，每场时间限制为8分钟，得25分获得胜利。部落大会将在2005年2月个人大会决赛时同时进行。

EZweb网络《对战☆炸弹人》

名作“《炸弹人》系列”推出了全新的网络对战版本！利用Windows就能够进行简单游戏，本作可供2到4位玩家进行实时通信对战。在进入待机画面后，玩家可以等待系统自动检索在线玩家作为自己的对手。玩家还可以将对手添加至自己的好友名单中去，可谓十分方便。有了这一款网络《对战☆炸弹人》，即使是相隔两地的玩家也能够享受炸弹人实时对战的乐趣呢！

《WE8》续作真身初现

足球游戏王者“《WE》系列”最新续作明年2月登场！最为震撼的是，暂名为《WE8 Live wear evolution》的系列最新续作确定将对应网络对战！对应主机平台为PS2，届时广大WE爱好者们足不出户就能以球会友了。关于《WE8》续作的最新消息，请继续留意本刊的后续报道。

©Sammy / ©SNK PLAYMORE
※「NEOGEO」は株式会社SNK プレイモアの登録商標です。

纵横赛场 直击 巅峰电子足球职业联赛

ESPORTS ARENA

文 匆匆一剑

国足无缘世界杯，中超乱成一锅粥。不知明年足球还有啥可看。恰在此时，一种“长”得很像足球的新赛事悄然登场。11月26日下午两点，巅峰电子足球职业联赛新闻发布会在北京昆仑饭店举行，我国电子足球职业联赛的大幕已经徐徐拉开。本次发布会由央视的著名体育节目主持人段暄主持，众多足球圈知名人士到场出席并上台致辞。来自全国各地区的赛事代理在现场签订了预选赛承办协议，即将在全国范围内展开预选赛，吸纳各地电子足球高手成为首批职业电子足球选手。来自天津的实况玩家作为选手代表发言，发布会最后还特别邀请了中央电视台体育中心体育新闻部副主任张斌和北京国安现代队的球员杨浦进行了一场《WE》对抗赛，让众人充分领略了电子足球竞技的风采。



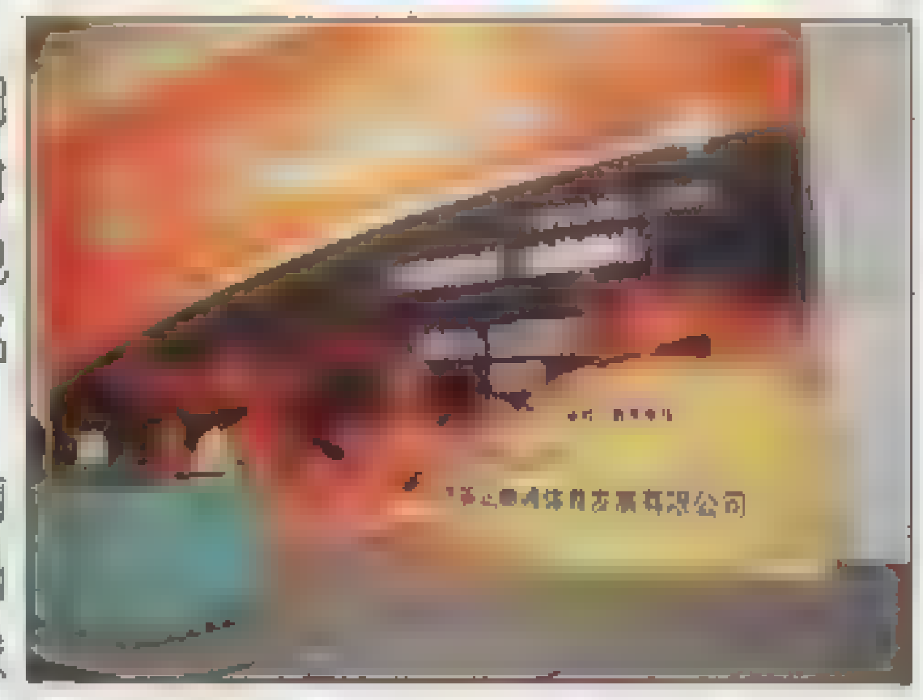
▲著名足球节目主持人段暄采访选手代表陈志良(天津)。

巅峰电子足球职业联赛是国内顶尖的电子足球赛事，巅峰职业联赛采用由Sony公司开发的PS2作为硬件平台，软件采用Konami公司研发的《Winning Eleven》(简称《WE》)系列软件进行比赛。

之所以选择《WE》作为电子职业足球联赛的平台，就需要对《WE》的优势进行分析：真实性(和现实中的足球非常相似、足球运行轨迹计算更合理贴近真实)是《WE》的最大吸引力。除此之外，智慧的发挥(可以通过合理的操作充分体现玩家的足球技战术)则是另一个比较大的吸引点之一。《WE》需要参赛者手、脑之间的密切配合，同时讲求战术意识以及团队合作精神，要求参赛者必须具有熟练的操控技术、灵活机智的头脑、稳定的心理素质、必胜的信心和强烈的团队意识，才能获得优异的成绩。这也是电子足球竞技运动的精髓所在，它的核心在于竞技对抗与合作精神。



▲中央电视台体育中心体育新闻部副主任张斌与北京现代汽车足球队的国脚杨璞过招。



联赛将在12支职业球队间进行，赛季为每年2月－7月。赛季的每个周末将进行一轮比赛，每轮每支球队将举行5局比赛，其中“2对2”一局，“1对1”四局。赛季优胜队将获得“巅峰杯”冠军称号。前三名球队将代表国内电子足球界参与中外电子足球的挑战赛和争霸赛。联赛最后3名球队中的8名职业选手和预选赛的前8名参加职业落选赛，前4名成为新的职业选手。

作为现代足球的发源地，英国在电子足球赛事方面也走在了世界的前列，由Konami欧洲分公司以及其他公司赞助的电子足球联赛，虽然才刚刚开展了一年，就已经吸引了很多欧洲企业的目光，并且足以说明电子足球运动已开始积蓄足够本钱朝着职业化方向发展。国内电子足球职业联赛刚刚起步，关于电子足球职业选手的收入还无法确定，每个月的基本工资应该在3000元左右，根据不同阶段比赛的战绩得当相应的奖金。赛季结束后会评选出包括MVP(最有价值球员)在内的很多奖项，对于优秀的选手进行进一步的奖励。据负责巅峰电子足球职业联赛推广的工作人员介绍说，一个普通的职业球员年薪是可以达到五六万元人民币的。

但毕竟电子足球职业选手还是一项新兴的职业，相关的政策法规行业标准还不健全，也缺少有经验的专业组织管理者。想从事此行业的玩家请慎重决定，特别是还在念书的学生朋友，电子足球职业联赛绝对不鼓励在校生辍学。让我们共同期待巅峰电子足球职业联赛在健康、稳定、持续的道路上飞速发展！

巅峰电子足球职业联赛新闻发布会结束后，我刊记者在第一时间采访到了主办方英正巅峰的副总王冬炎先生和宣传负责人梅涛先生。接下来，我们将就广大球迷玩家关心的问题来对两位进行直击采访。

(以下内容中，记者简称为“记”，王冬炎先生简称为“王”，梅涛先生简称为“梅”)

记：请问英正巅峰为什么要组织这个电子足球职业联赛呢？其意义何在？

王：应该说，近来年电子竞技在国内外的迅猛发展，大家是有目共睹的。而对于我国的国情，我们认为电子足球职业联赛在受众群体和认知程度上比较适合我们。而且，《WE》这一款足球游戏的最大魅力也在于面对面的直接竞争，将高水平的玩家组织起来为我们的所有玩家展现国内最高水准的赛事是一件相当引人入胜的事情。

记：电子足球职业联赛如何理解“职业”二字呢？

梅：参加职业联赛的选手必须是标准的成年人，能够对自身的职场决定负责。职业选手必须面对竞争的压力，心理承受力一定要过硬。既然是职业选手，就有责任将自己的职业做到最好，所以我们的职业选手必须是要代表国内最高水平的。如果水平无法达到的话，就要面对优胜劣汰。此外，职业选手也会有稳定的收入。

记：那么，一个普通的业余选手从最底层杯赛到全国冠军需要经过哪些晋级阶段呢？

王：首先，我们已计划在目前全国21个地区承办商中开展地区积分杯赛，而且这个地区承办商数字还在不断增加中。地区积分杯赛以每3个月为1期，每1期结算1次成绩，一年内将包括3期地区积分赛。玩家可以选择自己空闲的日子前往所处城市的地区承办商处参加积分杯赛。每1期的积分榜前2位将晋级地区决赛。我们将全国划分为南、北两个大赛区，从地区决赛中出线的选手将参加南、北赛区的总决赛。南、北赛区总决赛的前4名选手将参加最后的全国决赛，决出个人王座的冠军选手。此外，南、北赛区的前4名选手还将组队参加团体王座的PK赛，性质类似中日韩三国围棋擂台赛。其时间跨度大概在10个月以内。全国比赛决出的高水平选手，将有资格代表中国参与国家性质的对抗赛。

记：听起来是一个非常宏大的计划。那么英正巅峰在接下来的日子里将如何去向大家介绍电子足球职业联赛呢？

梅：我们将展开全方位的宣传报道，包括电视、网站、杂志、广播、报纸等等。CCTV将对我们的全国选拔赛作跟踪报道，同时我们将和SINA策划一个电子足球职业联赛的特别专栏。我们的许多承办商都指定希望有《游戏机实用技术》杂志的参与，希望我们两方能在日后开展全面的、最新的、独家的报道。

记：感谢王先生和梅先生接受我刊的采访，让我们一起来期待电子足球职业联赛，这将是我们全国的球迷玩家共同的盛事。因为，我们第一次拥有我们自己的正规电子竞技足球职业联赛。



胜利11人专页

UCG WE 攻略组
GOUKI 阿迪
多边形 卡伦 沙罗

最近开始喜欢上巴塞罗那，感觉这支球队实在是太有活力了。锋线方面老而弥坚的拉尔森很值得信赖，正当红的埃托奥就更不用说了。边锋久利的身体素质让人很是惊喜，而靠左边的小罗……用编辑部里的话来形容就是“真是一个没有硬直时间的球员啊”。传、控、射都非常自如，让人非常忌妒巴西现在的这套阵容。不知道《WE8》的续篇中阿根廷的阵容会是什么样的呢？特维斯竟去了巴西“淘金”，令人担心。

本期的电子竞技场真是猛料十足！国内电子竞技界两大盛事“斗剧2005中国预选赛”和“巅峰电子足球职业联赛”的第一手消息报道将诚意奉献给各位读者。格斗与足球是目前国内电子竞技的主流项目，如何报道好这两方面的内容也是我们一直努力的方向。但是这并不代表我们就不关心其他电子竞技游戏或含有竞技性质的游戏，在日后的电子竞技场中读者将可以看到更为全面丰富、专业严谨的新闻报道、战术心得、专家点评。

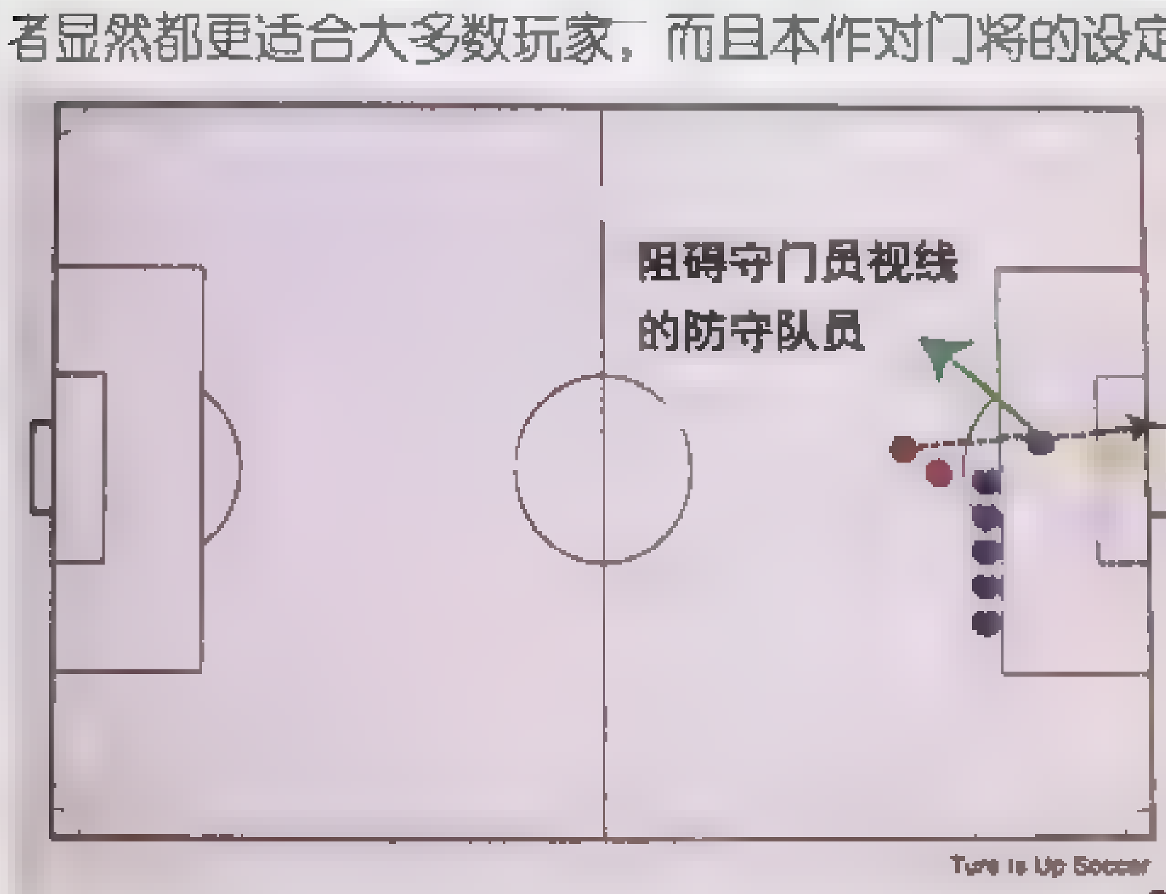
在双方水平接近，运动战呈胶着状态时，如何有效地利用各种定位球就成为了左右场上胜负的关键。练得一手过硬的定位球功夫，可以给你的对手带来巨大的心理压力。因为在这种攻方占优的形势下，守方的判断只要稍有偏差，即会造成失分。实力较弱的一方只需把所有的集中力和触觉凝聚在这短短的几秒间，因为很多情况下的处理方法大家心里都清楚，比的就是罚球前正确的准备选择和一瞬间的反应。

短距离的定位球配合

短距离的概念，如果非要给一个量化的概念，可以定在距离球门18～25米之间，且与球门线夹角不得超过45度的范围中。在对中路近距离的定位球得分的综合比较中，笔者以为间接定位球配合的大力抽射球门远端是命中率最高的一种得分形式之一，其实在现实比赛中这样的进球并不鲜见，而且相比贝克汉姆阳春白雪似的曼妙弧线，那种平民式的大力射门似乎越来越更能激发球迷的激情。故以下要论述的便是此种得分方式了。

涉及到具体，先要从选材上说起，适合这种得分方式的球员，对其本身的弧度要求并不高，射门力量要求越大越好，射门精度没有特别要求，但通常不要低于60。这里有必要提一下任意球精度的概念，从实战中的分析，任意球精度主要在于对球出脚之后的线路修正，也就是历代游戏中贝克汉姆的任意球修正很强的原因。如此说来，任意球的精度自然也是越高越好了。值得一提的是球员的罚球方式也对任意球的质量有很大影响，比如说罗伯特·卡洛斯的大力射门，其精准度在任意球配合射门中就不尽人意，和他同样类型的诺如阿德里亚诺也同样是不适合的球员，他们的长距离助跑在切换到运动战时容易发生偏差将球打飞，所以都不在考虑之列。而负责传球的队员当然是全队传球精度最高的。综合以上得出几支强队的组合方式，按传球和射门的顺序，法国是齐达内和亨利，巴西是卡卡和小罗纳尔多，阿根廷是艾马尔和贝隆，意大利是皮耶罗和托蒂，其他球队按照球员类型依此类推。

然后是瞄准，具体的瞄准点比较笼统，通常的合理区域是在门将与远端门柱之间距离的外1/3处，允许有细微偏差。而瞄准之后出脚的时机实际上是与球员跑位密切关联的，当门将和发球队员之间出现一名球员挡住其视线时，则无论该球员是我方还是对方球员，都是最佳的出脚时间。力度的要求因为有修正的关系，理论上是尽量不超出力度槽一般就好，但是最佳的力度范围显然应该在力度槽的1/6到1/3之间。而这种间接的任意球配合射门最关键的操作实际上是在传球队员出球到射门完成之间的画面切换时间段。因为不是直接射门，所以在以前对任意球射门所附加的如上键加力和下键的落叶球都不再有用，实际上我们需要将其按照运动战中的远射来看待。也就是说，在画面切换前就要充分了解切换到运动战画面后周围的情况以及面对的方向，射门的方向以球门远端为准，而此处所说的远端即是以运动战中的方向作为参考。如果力度能在范围内尽量控制小的话，能够制造出弹地球的效果，门将基本是没有办法扑救的。相比较弧线球绕过人墙的射门，无论在球员选择的宽松度还是技术本身的操作难度上，前者显然都更适合大多数玩家，而且本作对门将的设定有一个不太明显的变化，前作中两人配合时，有一个BUG，当我方定位球时，可以由跑位球员将门将挤开，这种推挤是没有限制的，甚至可以将门将挤到角球点附近，而本作取消了这一BUG，只要门将被稍微挤离门框范围，就会自动回位。但是就笔者经历大量比赛之后的感觉，门将在定位球扑救中的反应因为对位置的强制固定而有些许的迟钝，这种改变甚至很难用语言表述，但是却真实地存在，所以在本作中，速度快的射门绝对比更注重精度的射门更有威胁。



长距离的定位球配合

所谓长距离，适用于25～40米的前场范围内，对角度没有太大要求。这一类的射门在《WE8》中的成功率除了边路之外，比现实要夸张很多，但是整个过程并不会感觉很假。其原理是利用门将出击失误头球蹭空门，注意是蹭不是顶。现实足球中也偶尔能看到类似进球，严格说来是利用了游戏中门将设定的一些程序漏洞来完成的。

具体的操作，对发球队员能力没有太多的苛刻，全队中传球最好的就可以了。瞄准根据位置不同，有些不一样的地方。中路对瞄准的要求偏低一些，偷懒的办法是对准门将的位置就行了。边路瞄准要稍微靠里面一点，大概对准门将面前的小禁区线位置，而且要使用逆足球员，即左路的定位球用右脚利足球员发，右路反之。这里需要注意一个关键细节，无论什么位置，在出球之前都要迅速调节攻防度将所有抢点球员的攻击意识提到最高，具体的调节方法是按住L2键不放，再连点R1键，效果参考屏幕下方球员名单下面分五段颜色表示的攻防度，攻击意识最高是用深红色表示。问题的关键并不在于要通过这种调节提高球员的攻击力，而是通过提高攻击意识认为的造成所有我方球员短时间内的集体插上形式，在造成对方后卫短暂混乱的同时形成我方前、中、后、外围多人包抄抢点的局面。

力度方面，边路的球比较单一，通常力度控制在1/3左右，能争到点的机会就很大了，而进与不进的比例大概在6：4左右。中路力度从近到远，力度依次控制在力度槽的1/6到1/2之间。这里有两个注意点：一、调节攻击意识后传球越快威胁越大；二、传球的时候按住上键传出速度更快的低平球更有利于争顶且可以比较有效地降低把球蹭出横梁的几率。中路的传球力度得当的话，再加一点点运气是可以直接越过出击的门将入网的。

后记

和真实足球一样，《WE》也不可能一夜之间塑造一个高手。但是《WE》之所以真实就在于其对现代足球的大局观的把握，尤其是对传切配合的把握，而对于实力悬殊的两位玩家，劣势一方能否合理利用定位球的配合便成为胜负的关键，同时也对于上级玩家，有的能够自由体验传切之美的方式。希望此文能对于一些朋友引起共鸣并籍此带着另一种心情去体验真实的《WE》。

自由谈

PLAYERS' FORUM

时光荏苒，一转眼已经12月了，2004年很快就会与大家告别。在辞旧迎新的时候，自由谈也从本期开始改换新装。自由谈的新LOGO各位觉得怎么样呢？海豚的含义不言而喻，是希望大家能在这个栏目中自在遨游。本次自由谈选择了两篇文章，一篇是来自Leny的NGC《F-ZERO GX》游戏评论，文章与游戏一样充满着速度与激情；而另一篇是广州的某读者关于上海玩具展的一些见闻，由于参观时间比较紧，只能走马观花，不过他还是带来了不少的现场照片，应该也能让各位玩家看个过瘾。

文 Leny

人类最大的梦想，就是能征服自己头顶上深邃的宇宙。遥远的光年，未知的世界，成为千百年来多少人努力钻研、为之奋斗的动力。姑且不论爱因斯坦的相对论对于物体越接近光速则自身相对时间越慢的理论是否绝对成立，但人类追求速度极限的信心是从来都没有中断过。没有速度，就没有办法驰骋宇宙，没有速度，人类的梦想永远都不会实现……

提到速度与游戏世界的关联，除了那位家喻户晓本身名字就是超音速概念的《SONIC》之外，恐怕还有一款游戏会被游戏人牢记，因为它确实很优秀，也很值得得细细品位其宏大的世界观构成，如果提起26世纪的磁悬浮赛车，相信大家已经猜到，那就是《F-ZERO》。

作为日版SFC的首发游戏，任天堂为了向世人证实SFC优异的放大缩小等强劲机能，势必需要一款卓越表现的游戏，在传统的马里奥天马行空的游戏方式和丰厚的动作内涵之外，任天堂决定设计全新角色和全新游戏系列。事实证明，任天堂再次诞生一位耀眼明星，当年的《FAMI通》更是毫不吝惜的给出37分的高分(整个SFC时代于《FAMI通》的评分在37分或以上的游戏只有4个)，游戏历史上也就诞生了一款卓越的游戏。

NGC版的《F-ZERO GX》(以下简称《GX》)当属系列最高作，不仅是因为NGC强大的性能使游戏中赛车的时速首次超越2000km(这也是《GX》的宣传口号)，更是因为这是任天堂与世嘉两大游戏公司首次合力制作的游戏，非凡的表现力和精彩的游戏性都是两大公司的实力体现。想起当年SFC与MD论战的高峰，恐怕惟有一些"骨灰级FANS"才能体会个中滋味。《GX》与街机版《F-ZERO AX》的互动也是任天堂阔别街机事业十多年后的首次间接回归，街机主板TRI-FORCE与NGC的高互换性也是任天堂主机首次面向街机市场的逆移植。



负责合作制作的Amusement Vision(以下简称av)是SEGA旗下的子会社，通过NGC的"《超级猴球》系列"与任天堂结成了良好的合作关系。av成立于2000年7月1日，事实上av的前身既是SEGA的AM4研，这是一个以街机游戏为开发重点的小组，《VR射手》和《超级猴球》都是令其骄傲的作品。家用机方面，av的成绩也是有目共睹，它是DC的《梦游美国2001》、Xbox的《喷射小子 未来版》和目前PS2系主机"《光明》系列"的主制作方。av在默默无闻间诞生了很多优秀的游戏，虽然2004年7月1日由于SAMMY介入SEGA的缘故，世嘉合并所有子会社，或许以后我们再看不到av的标志，但至少很多游戏都在玩家心中留下了美好的印象。

《GX》最大的特色当属其速度感，制作者把握得相当好，不仅使整个赛道突显的磁悬浮赛车特征动感十足，赛道沿途的加速点和起跳点的精确设计也充分展示在光与影间穿梭的奇妙快感。

平时我们都熟知的F1方程式赛车是将赛车最大性能的发挥，简而言之，就是轮胎裸露在外(openwheel)的单座席(monopost)比赛用车。F1方程式赛车的车身为碳素合金，比赛要求赛车在载有车手的情况下，赛车重量为600kg以内(F-ZERO比赛也有严格的重量限定)，所以，一般的赛车

©2002 Nintendo

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



重量为500kg左右。不难看出，F1方程式赛车的挑战并不是要求赛车拥有最大的动力，而在于让这一台轻量的赛车产生高度的运动性能。

幻想中的F-ZERO与现实中的F1的截然不同在于其物理运动特性是建立在磁悬浮技术基础，磁悬浮可谓地面最高极速，"ZERO"一词也象征着这一速度领域的极限和无可厚非。磁悬浮是一种采用无接触的电磁悬浮、导向和驱动系统的磁悬浮高速运行系统。稍有物理常识的人都知道，把两块磁铁相同的一极靠近，它们就相互排斥，反之，把相反的一极靠近，它们就互相吸引。磁悬浮的那似乎神秘的悬浮之力，其实就是这两种吸引力与排斥力。

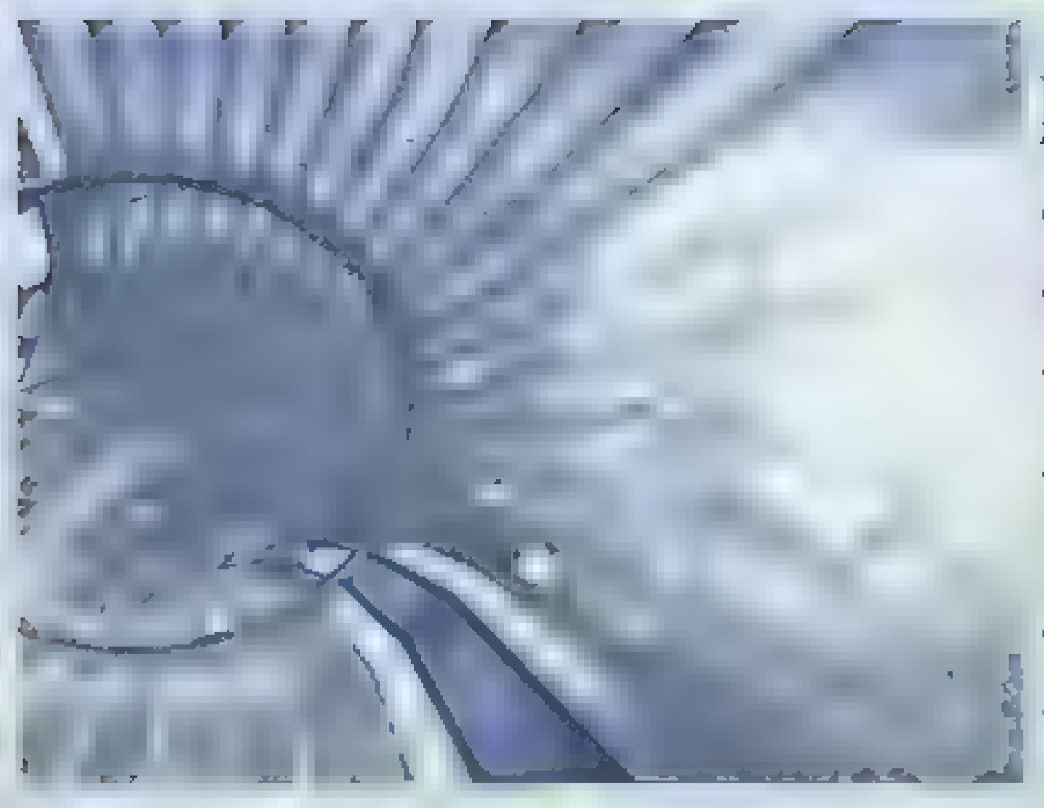
应用准确的定义来说，磁悬浮实际上是依靠电磁吸力或电动斥力将列车悬浮于空中并进行导向，实现与地面的无机械接触，达到最高速度。

《GX》的速度感是畅快淋漓的，一直都有很多玩家质疑这样的赛车游戏连赛道都无法看清还有什么意思？事实上，《GX》最大的特色除了其电光石火般的乘风弄舞外，其赛道设计不仅出色地与整个游戏的速度思维结合完美，更与整个游戏宏大的世界观设定相辅相成。这样精妙的设定在当前的赛车游戏中是难能可贵的。

《GX》游戏的世界架空于26世纪的宇宙联盟，那个时候由于人类不断对地球资源的开采和破坏，导致生态环境严重恶化，于是人类开始构筑周边星球的利用和宇宙生物的联盟。《GX》的各赛道便是在形形色色的星球之间进行的格兰匹志大赛。GREEN PLANT顾名思义是绿色的植物行星，这个星球覆盖植物，而这些植物的最大意义在于为其他星球提供足够的氧气；LIGHTING是雷区星球，利用其雷电覆盖特性，成为人类最大的动力站；还有像沙漠荒芜的古代都市SAND OCEAN，水资源丰富的BIG BLUE……不同行星的特征构成了一个丰满的《GX》世界，因此《GX》本身已经超越了一个赛车游戏可以涵盖的范围，STORY MODE的精彩更是把《GX》整个26世纪的概念淋漓展现。有人指责《GX》的赛道简单到用笔就可以自由描绘，实际上在高速运动的领域，越是简单的赛道就越是能体现本身速度的概念。假想这个游戏能以光速进行，姑且不考虑是否还能看到赛道，如果七拐八歪的复杂势必导致速度与赛道设置的严重不协调。事实上《GX》的赛道是极富特色的，这种特色与本身2000km的时速和各星球的特性结合是相当完美而令人赞叹的：FIRE FIELD的圆形输油管，任何一个界面和角度都是赛道，在不断的环行穿梭间会感叹真正的路程距离实际在自己的掌控中；VEGAS PALACE 的分岔路线，《GX》最壮观的分支路线不是在于简单的左右分支，而是借助磁悬浮特性的无视重力而上下分开，同一起点出发的选手一个天上一个地下，这种光怪陆离的思想确实对得起磁悬浮的高科概念；AREO POLIS是摩天楼空翔的概念，熟悉《GX》的玩家都知道，最高速一般都出自空中加速，而AERO POLIS衔接性的多层断面势必让玩家在几个断面间将速度加到最大(笔者目前最高2982km/h)，那种奇妙的快感真是难以形容……

操作系统上，《GX》比较趋向于简单爽快，除去攻击方式的设定比较烦琐且不容易掌握外，油门和加速的A、Y两键配合可谓天衣无缝。握过NGC手柄的玩家都知道，当你右拇指按着最大的A键时，有一个按键是最容易也是最理应按到的，那就是设计时特意高出A键一毫米的Y键。紧踏油门的同时，Y键轻松地加速让赛车在短瞬间爆发速度极限，连续的加速点与Y加



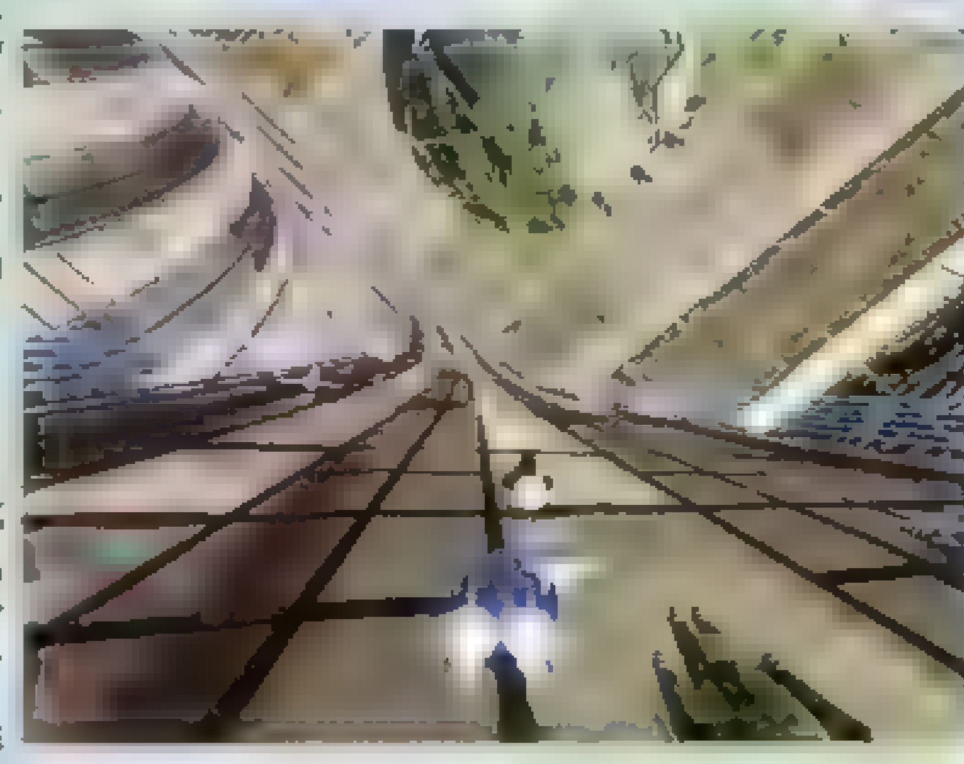


速的配合甚至让玩家忘却一切概念，脑海里只有速度！与《马里奥赛车DD》的DRIFT类似，L、R键也是配合转向，至于更高超的SNAKING技巧自然是上级者向的钻研。虽然《GX》的上手比较困难，但这样硬派风格的挑战也确实是当玩家深入整个游戏后才会理解到制作者的用心的。

正如《红猪》之风格异于宫崎骏以往的作品，“《F-ZERO》系列”的整体定位也是任天堂家族的一大另类。比起《马里奥》、《皮卡秋》、《星之卡比》和《星际火狐》之类传统的任氏格调来说，《F-ZERO》无疑是叛逆的。整个游戏所有的角色平均年龄都在30~40岁(主角鹰队长？？岁)，这是一个成人的世界，这里有酒吧，有赌场，有世态炎凉，也有男人的野望……在极速驾驶之间，一个弯道没过好就是车毁人亡。网上很多很多玩家抱怨难度，其实，《F-ZERO》的主题就是人生与速度的对立，很多时候，这个把持是有分度的，弛张则松，劳累则衰。从很多驾驶员的资料我们可以看出，大多数人都背负着沉重的责任或使命，为自己也好，为他人乃至一个群体也好，成人的世界除了还能有希望和追求，多是奋斗的艰辛和苦涩。

制作者在设定人物资料的时候可谓用心良苦，全40位角色(含隐藏的10位)不仅风格迥异，而且其驾驶编号也绝非随意编排，仔细推敲其间大有文章。主角鹰队长(CAPTAIN FALCON)编号为7，7在西方社会被誉为幸运数字，鹰队长所有比赛所向披靡，这个数字恰好符合其主角的身分；25号的血鹰(BLOOD HAWK)我们看过设定资料知道他实际上是鹰队长的克隆体，他的编号25拆解成2+5=7再次暴露了其与鹰队长隐讳的关系；22号是惟一的双胞胎组合，两个2意义明显；30是正常的30位参赛选手最后一个数字(隐藏人物31-40需要通过故事模式的HARD考验对应取得)，在N64的《F-ZERO X》中，这位蝙蝠式选手堪称最重车型的最坏角色；比较奇怪的还有14号Lily，她的车总重1414kg，14很显然是为她量身定做的；而最终号码40的RAINBOW PHOENIX(彩虹凤凰)意义自然重大，不仅仅因为他是最终角色，想想凤凰作为百鸟之王与鹰队长名字的默契，还有街机版《AX》互动宣传磁卡他俩站在一起的英姿，你会发现很多妙不可言的设定。

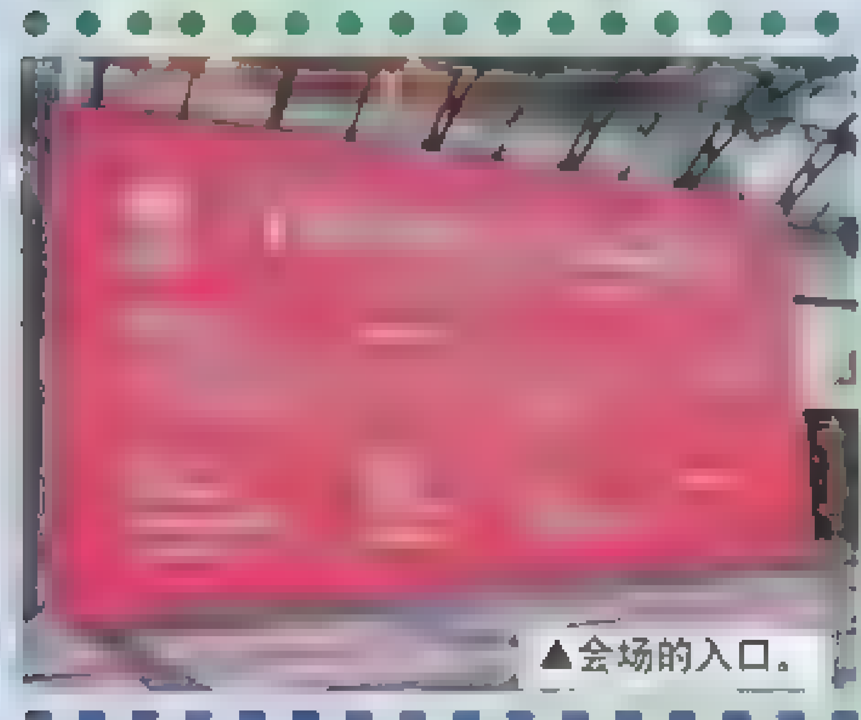
值得一提的是，全部人物在档案(PILOT PROFILE)里都有自己专门对应的主题音乐，而且大部分都是歌唱版本，如此大手笔的制作也只有让人感叹任天堂和世嘉双方对本作的重视和厚望。故事模式的CG动画满载在NGC游戏里实不多见，与街机框体互动的磁卡系统也让人们重新燃升起家用机与街机互动的感觉，欧美著名的游戏网站I G N 为本作打出了“《F-ZERO》系列”史上的最高评价9.3分(10分制)，而单是日版就有10万份的销量对于一款NGC的赛车游戏来说已经是不错的成绩了。



人类从来没有停止过追逐光速的梦想，就好像人类不断在欢呼声中实现自己遥远的登月计划。路很长，但人类有心，福特发明了汽车，莱特兄弟制造了飞机，人类共同合作建造出了宇航船……在《GX》眼花缭乱的赛事间，我们知道，历史的车轮，一直都在被我们的双手不断推动。

上海·玩具展·陌生人

文 李捷 **摄影** 李捷



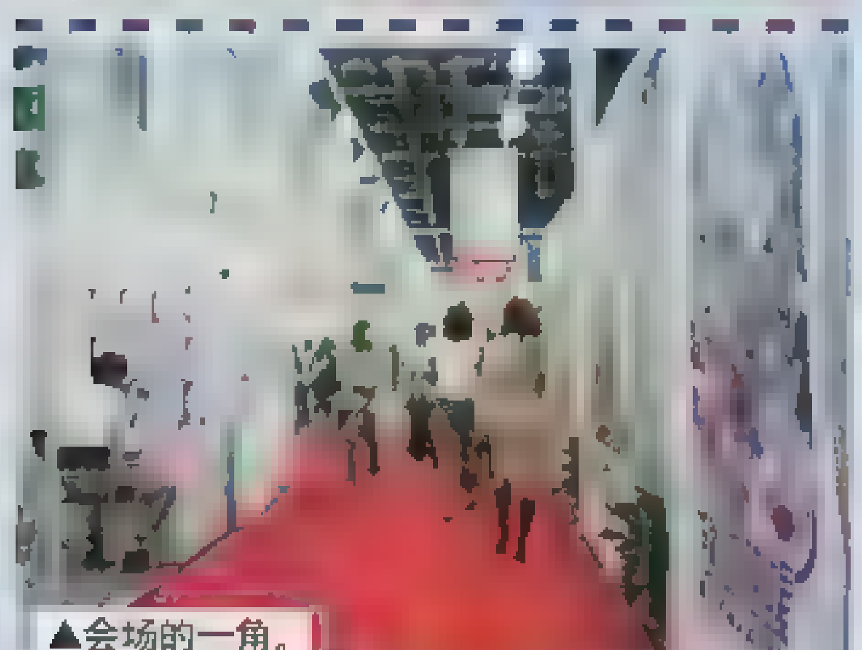
▲会场的入口。



▲以小熊为吉祥物的LOGO。



▲会场的一角。



▲会场的一角。

在数月前，曾经在《日经新闻》看过这样的报道：据日本驻北京的官员调查所知，中国政府正在开展中国动画、游戏产业振兴计划。在未来的3~5年内，国产的动画、游戏产业将会成为国内市场的主流。而这个计划将会在10年以来在国际市场上占有一定比率。有如此的计划主要是因为近几年国内的市场一直被国外的动画和游戏充斥着，唤起了很多国人振兴国产ACG的愿望。根据《人民日报》指出，文化局会在最近设置专门的研究小组，加速其中相关政策和法律等事项。为了培养此类建设的人才和机构，文化局已经在7月把上海定为“国家动画、游戏产业振兴”基地。于是，做为一个动漫游的爱好者，对于上海就有了一份特殊的憧憬。

10月21日，由于工作关系我有幸从广州来到了犹如传说般的城市——上海，由于第一次去上海，所以现在连当时办事的地方也记不太清楚，好像叫古北路吧……(上海的朋友不要用鸡蛋扔偶)到中午休息的时候，听别的同事说这附近有个叫“上海世贸商城”的展馆正在举办“第三届中国国际玩具、模型及礼品展览会(Shanghai Toy Expo)”，不过听说今天就要结束了，虽然心情激动，但估计也看不到了。这时，另一位与我一起来上海出差的同事就以“买快餐”的名义飞奔了出去！不愧为工作中“吞POP”(意思是“偷懒”)绝活中最狠毒的一招。很快，我的手机就响了。不出所料，那位“可爱”的同事叫我快过去看，展会到下午3点为止才结束。听到此天大的喜讯后，我义不容辞地以时速200米(众编：这……)的速度跑了出去。

来到入口(我竟然没有迷路，现在想起来都不知道当时是怎么走的……)，先看了一下此次展览的介绍：这次“第二届中国国际玩具、婴儿用品及礼品展览”是由中国玩具协会、德国纽伦堡国际展览公司和中国工艺美术(集团)公司合作举办的，展期从2004年10月18日至21日。幸好我赶上了这趟末班车。里面展出的玩具类型的范围十分广——模型机械、电子玩具、塑胶软体、木制玩具、节日用品、玩具零部件、教育类玩具及游戏、户外用品、婴儿用品、礼品，其他相关机构及产品的厂家都能参加这个展览。看来如果我到处闲逛的话，肯定累死也找不到想看的……

我在入口留下了名片并登记了一下后，就换来了一个入场卡，比较划算的是入场是完全免费的。进入会场后就发觉里面意外地大，分成了上下两层进行展览。按照刚才的资料所说，这次有来自20多个国家和地区的展商以及40多个国家和地区的贸易观众，看来这个展会拥有一定的规模和十分重要的



▲会场的一角。



▲TAKARA展区的入口。



▲入口处可爱的人形。



▲“ChoroQ系列”玩具。


▲"ChoroQ系列"玩具。


▲"ChoroQ系列"玩具。


▲"ChoroQ系列"玩具。


▲"《忍者神龟》系列"玩具。


▲"《变形金刚》系列"玩具。


▲BANDAI展台。


▲BANDAI展台。

意义。在展馆里面几乎听不到"侬好"(上海方言的"你好"),倒是说英文的老外到处都是,当然也少不了日本人,不过在会场中听得最多的竟然是粤语……看来我在这里可以完全抛开沟通问题了!(心中大笑:哦呵呵哈哈!)展会里真是包罗万象,有价格昂贵的遥控车模和飞机模型,也有类似游乐场的那些充气玩具,还有婴儿车、自行车、三轮车等,似乎已经把玩具的范畴扩大到极限了。不过我最感兴趣的还是那些日本的玩具和仿真车模。下面就让我介绍两个大家熟悉的展位吧!

可能是我个人的感觉吧,觉得在整个展会中,拥有最大展位是日本的著名玩具厂商TAKARA。TAKARA的展台有一扇专用的大门,意思应该是要带领着所有穿过了这扇门的来客进入它所创造的玩具世界中。我一进去就看到很多可爱 的"人形",虽然我对这些不太感冒,但还是拿出了DC(数码相机)拍了下来,谁知刚按下快门后马上有个人匆忙地冲过来说这里不准拍照,真是无语……算了,我假装关上DC,然后往里面走,一到别人视线以外的地方就马上拿DC出来"偷拍"(这种事是难不倒拥有多年经验的我)!转入到另一边的展台,(以下部分内容可能有些FANS向,不好意思!)我看到了我最想拥有的"ChoroQ系列",里面分别有ChoroQ的汽车和摩托车,跑道车库什么都有,另外居然还有一台巨型的黑色Skyline GTR,旁边的ChoroQ帽子我更加流口水,可惜TAKARA全场玩具都只作展览不卖,最后还是以留名片和登记资料的方式换来了一个很大的TAKARA袋子和一叠ChoroQ系列的资料,但对于我来说已经十分满足了。继续往前走,看到了我由小学到现在都情有独钟的"《忍者神龟》系列"玩具,真的好想要啊!(T_T)其实在展台中还有很多好东西,如"《变形金刚》系列"等,可惜在场的耳目众多,如果要拍照的话就需要有SNAKE般的身手(冒着工作人员头上出现感叹号的危机)。因此在这里只能给大家欣赏一些偷偷拍下的照片啦!

既然是玩具展,其中当然少不了"高达系列"和"奥特曼系列"的惟一生产大厂BANDAI了,在一路探索之下,果然看到了BANDAI的特大展台。BANDAI也不愧是玩具界的大佬,不像TAKARA那样不友好,不准拍照,BANDAI的展位既没有门没有墙,整个展台四通八达,而且也允许来客随便乱拍,哈哈哈!虽然我的数码相机并非十分专业,但也拍了不少好东西哦!突然,在我面前出现了一座巨大的物体,相信大家也猜到了吧!那就是一台巨型的高达,在仔细观察后,发现其实还有几台,比例大概是1:10吧!跟普通人的身高差不多。另外还有1:1的奥特曼,出于"到此一游"的心理,我拍下了不少照片留念,幸好旁边没什么人,不然肯定以为我是超级F A N S……忽然发现在BANDAI的展台,GUNDAM的中文名称居然不是"高达",而是一个古怪的名字"敢达",难道是我太落后了么?(众编:是!)[编注:"敢达"是一个不太为普通ACG爱好友认可的"官方译名"。]另外还有很多BANDAI的扭蛋系列也在展台中展出,如果来客看中了某款扭蛋的话,也可以马上联系工作人员换硬币去扭蛋,这比TAKARA只作展览而不零售的规矩好多了。感觉上BANDAI的展台是最让人满意的,无论是态度还是展品。

后来发现原来还有很多其他玩具展商都是与TAKARA一样——有"不准拍照"和"展品不出售"的规矩,对于我们这些普通观众来说,这么多限制,也不知道来展览的目的是什么……不过有些比较小型厂家的展品都是当场售卖的,但那些东西基本和我在广州某玩具城所看到的一样,而且价钱……最后只好放弃了。在即将离开前。看到一种叫"情景模型"的玩具让我十分难忘。模型本身不但制作得非常精致,而且最大的一个情景模型竟然有4平方米那么大。在上面还有数根火车铁轨,在上面的火车还能开动,并发出汽笛的声音,十分逼真。不过这么大的模型,看起来并非拼装出来的,真不知道他们是如何把这些东西搬运进来的。

利用这短短的吃饭时间看完玩具展后马上回去自己的工作岗位,继续自己的工作。晚上剩下我自己一个人,在闲逛之下我下意识地来到了上海的太平洋电脑城,感觉并没有广州的太平洋规模大,后来发现那里刚好是有名的徐家汇商业街附近,也顺便到处逛了一下。在天桥上还看到一些人穿成整个太空人一样,走到旁边看到他后面背着一个液晶显示屏,上面在播放着十分有趣的广告片段。

可能由于自己也是ACG的爱好者吧,上海给我的感觉很亲切,总觉得这里拥有很浓厚的文化气息。广州的动漫事业虽然在近几年发展得十分迅速,但每年五六次的动漫展和画展已经出现了不少商业化的味道,至少可以从越来越贵的门票上感觉得到。希望这样的展会对带动动漫游戏及周边产品的发展能真正起到作用。好了,就到此为止吧!可能会有读者觉得这篇文章不应该出现在UCG上,但我只是希望能把这次的经历与大家分享。


▲BANDAI展台。


▲飞机仿真模型。


▲摩托仿真模型。


▲烧燃料的遥控车,价格昂贵。


▲遥控直升机,有钱人的玩具。


▲情景模型。


▲情景模型。

动漫新闻特大号

由于这一期引人关注的新闻实在是多了一点，因此在经过仔细考虑后，卡伦还是决定将这一期的"游戏动漫园"做成新闻特大号，不知各位对此感觉如何呢？有什么意见和建议的话，欢迎来信告知。

Email 地址：gallery@ucg.com.cn

栏目主持 卡伦 & D·S

游戏动漫园

《五岁庵》获得今年亚太电影节最佳动画片奖



于去年5月1日上映的这部韩国动画电影改编自韩国的民间传说，影片讲述的是一对失去双亲、相依为命的姐弟俩的故事。他们在好心的和尚浮觉的帮忙下住进了寺院。但5岁的弟弟吉松并不知道母亲已经死了，一心期盼着有朝一日能与妈妈相见。

姐弟俩在寺院中认识了许多新朋友，小白狗、白兔、松鼠都无忧无虑地陪伴着他们生活在山里。尽管寺院的景致优美无比，有清风、松林、夕阳配着寺塔和小河；尽管这里的欢乐笑声迭起，有这么多好朋友伴着姐弟俩玩耍，但吉松却仍然心系着母亲。不知真相的吉松一直活在他的企盼里；知道真相、已失明的姐姐吉美，却只能偷偷躲在角落里暗自垂泪……



本片并非那种煽情类的电影，导演以一种平淡的风格将故事娓娓道来，但那种感觉却令人回味良久。本片在韩国获得了极大的轰动，其感人的剧情足以催人泪下。在不久前举行的亚太电影节上，《五岁庵》获得了最佳动画片奖，这也充分证明了韩国人在动画领域的飞速进步。

《蜡笔小新》在台湾被归类为"限制级"



▲"我哪里像是限制级的人物，小白可以为我作证。"

近日，"出版品及录像节目带分级办法"开始在台湾执行，而在台湾最大的租书店——十大书坊内，漫画《蜡笔小新》被列为了限制级，须封胶膜及设置限制级专柜，18岁以下民众不得租买。

许多从业者们都对这项议案大加反对，称只分"普通"与"限制"两级的分法过于笼统，打算联合抗争；而学者也认为由业者自行分级、自我检查的作法不当。

目前，出版商、书店、租书店等为避免抵触新的图书分级办法遭罚，在11月30日对书架上的书籍都进行了重新整理，将所谓"限制级"的书都撤了下来，待贴上卷标后再重新上架。

而台北前些天也展开稽查活动，以学校周边的漫画店为主，一旦发现未把限制级书本放置在"限制级专柜"者或是违反分级规定者便将被处以新台币10万元以上、50万元以下罚款，并将被判以停业一个月以上、一年以下的处分。

漫画《蜡笔小新》被归类为限制级的原因是小新常有裸露的行为，出版《蜡笔小新》的东立出版社行销企划部表示，小男孩露出"大象"与性无关，不解为何会被归类为限制级。

卡梅隆最新作题材确定《铳梦》即将登上银幕

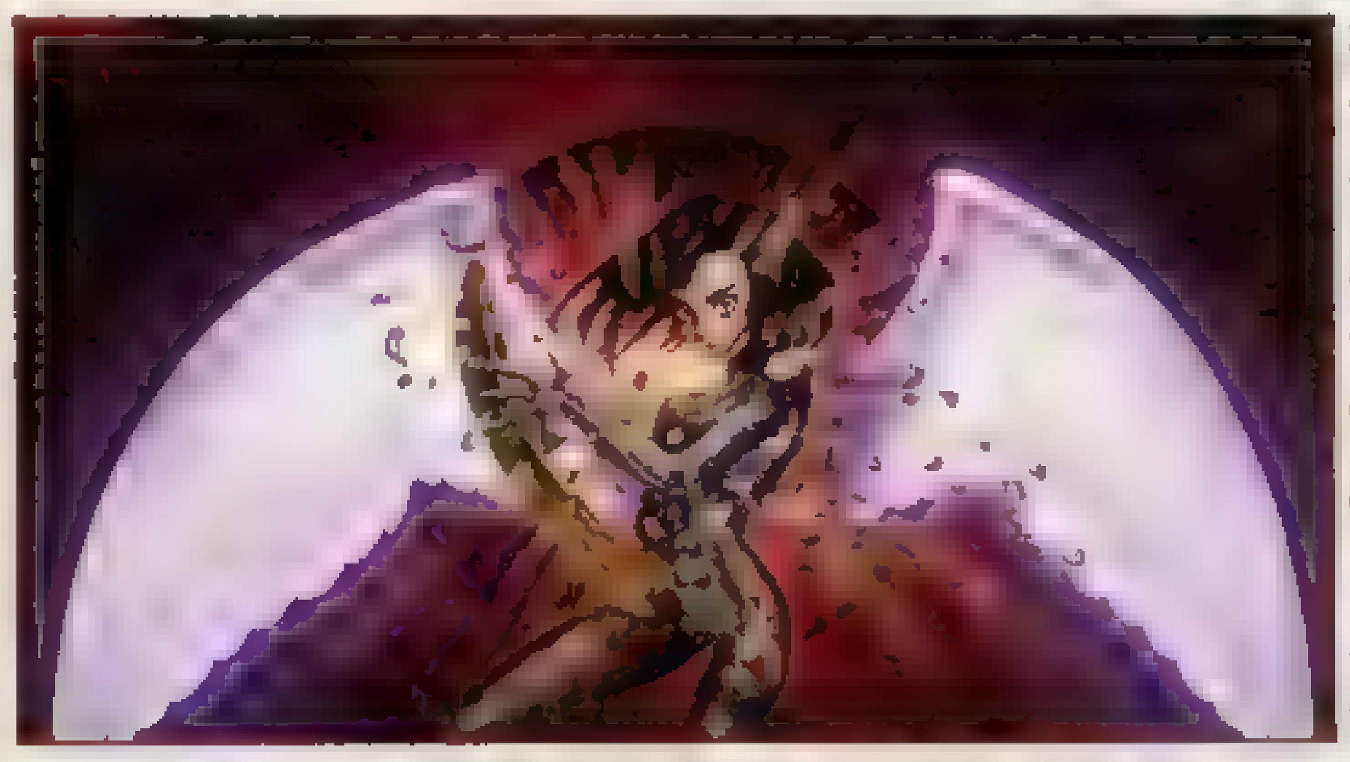


▲之前《铳梦》只推出过OVA版的动画，相信这次的电影版将会令其获得它本来就该拥有的国际影响力。

曾执导过《异形2》、《终结者2》、《泰坦尼克号》等经典影片的著名导演詹姆斯·卡梅隆近日终于确定了他的新片题材——把日本漫画家木城雪户的名作《铳梦》拍成立体电影，这也是他在自《泰坦尼克号》功成名就后7年来所拍的第一部长电影。另外，他拍摄的Imax立体纪录片《深海异形》也将在明年上映。

漫画《铳梦》的故事发生在26世纪，在那时，科技已经发展到能用机械代替人类大部分的器官，不少人换上了机械的身体。而本作讲述的，则是一个名为凯丽的机械少女在阴暗暴力的废铁城以及高高在上的天空都市萨雷姆这两地间战斗的故事。《铳梦》在日本有着非常高的地位，而剧中另一关键角色——铁士达诺博士更是漫画史上最经典的形象之一。

詹姆斯·卡梅隆在接受美联社的采访时透露他将把这部漫画改编成立体电影。该片准备在明年5到6月开始拍摄，其中将包含1500个特技镜头。卡梅隆不愿讨论关于选角的事，但他透露这部电影将会结合实拍和电脑动画，其中一些主要角色由电脑动画生成，和《最终幻想》等影片不同，这些电脑动画人物将具有照片的真实度。



▲杀戮天使凯丽。如今《铳梦》的续作《铳梦LO》也已推出了六卷，不知电影版是否会涉及这一部分的内容。

不过影迷们需要等待两年以上才能看到《铳梦》，卡梅隆说："我们本来准备在2006年推出这部影片，但最终决定到2007年再推出，因为他们希望赶上即将到来的数字影院大潮。数字影院的技术和他们要实现的立体效果是配套的，但35毫米放映机却不行。当然，看《铳梦》时仍然需要戴着眼镜，卡梅隆并不认为这是个问题，他说："没有一部立体电影是不需要眼镜的。"

在1996年，卡梅隆就曾推出过《终结者2》的3D篇外篇电影，该片是第一部和电影长片有关的Imax立体电影，创下了当时Imax的票房纪录；后来，他又于2003年导演了关于泰坦尼克号遗骸探索的Imax立体电影《深渊幽灵》。

《麦兜 菠萝油王子》获金马奖最佳动画长片奖



12月4日晚，第41届金马奖在台湾省台中市中山堂举行，其中谢立文、麦家碧创作的《麦兜 菠萝油王子》获得了最佳动画长片奖。

《麦兜·菠萝油王子》是香港本土精心打造的动画片。在香港并不发达的动画电影中创造了一个奇迹。故事的主角是一个普通而天资不高的猪样小朋友麦兜，电影围绕着他将香港本土风情一一展现。透露出香港人对这块土地难舍眷顾之情。尤其是故事将现实中的背景带入到动画里，给观众更多共鸣。在《麦兜 菠萝油王子》里，笑料很多，故事更复杂和协调，在制作上也耗费了许多精力，那种建立在草根基础上的苦中作乐、笑中有泪的一幕幕也是这部电影最为令人倾心的动人华章。

奥斯卡入围动画公布

从明年开始，动画片、纪录片、外语片等也可以参与竞逐奥斯卡的最佳影片奖，而近几年动画电影在国际影坛上突飞猛进的态势也将令小金人的归属更加扑朔迷离。在近日，美国电影艺术与科学学院公布了有资格入围本届奥斯卡最佳动画长片的11部影片的名单，具体如下。



《超人特攻队》	美国
《怪物史莱克 2》	美国
《迪士尼老师的宠物》	美国
《克里夫大显身手》	美国
《攻壳机动队 无垢》	日本
《牧场是我家》	美国
《佛陀传奇》	印度
《极地特快》	美国
《鲨鱼故事》	美国
《天蓝》	韩国
《棉球方块历险记》	美国

其中，《怪物史莱克2》、《超人特攻队》、《鲨鱼故事》以及《攻壳机动队 无垢》无疑是其中最受人关注的四部。《怪物史莱克2》自不待言，将主角名字取为“奥斯卡”的《鲨鱼故事》也是对此奖项虎视眈眈，而《超人特攻队》也刚刚以全球单周末4550万美元的票房成绩打破了迪士尼作品单周末票房的纪录。至于《攻壳机动队 无垢》更是因为前作的辉煌而在世界范围内有着很高的人气。另一部国内观众比较瞩目的动画——《极地特快》虽然有着汤姆·汉克斯的加盟，但惨淡的票房无疑会令其减分不少。

《口袋妖怪》剧场版再度来袭



2005年7月16日，这便是《口袋妖怪》最新剧场版《梦幻与波导的勇者》的首映日期，从海报上可以看出，动画的主角就是系列颇具人气的谜之怪物梦幻。

有关梦幻的动画最早是第一部剧场版《超梦的逆袭》，片中它与自己的克隆体超梦间进行了一场不分高下的对决，那么在最新的剧场版中，它的对手又会是谁？它将又有什么表现？还会再次邂逅运气极佳的小智吗？而众玩家更关心的还有一点，就是——会通过活动在游戏中得到梦幻吗？（最后一点似乎是可以肯定的，但对于国内玩家却很难实现，残念……）

《名侦探柯南》第九部剧场版登场 《水平线上的阴谋》浮出水面



每年一度的《名侦探柯南》剧场版的第九部终于在今日确定了名称，这部名为《水平线上的阴谋》的动画便是2005年的柯南剧场版。与上一部《银翼的奇术师》将舞台移向天空正相反，本作的发生地则是无边无际的海洋。根据现在的情报公布，“沉睡小五郎”将会在本作中大为活跃，而《水平线上的阴谋》的另一特点就是，它是一部仿效好莱坞电影、拥有豪华场面的动作片。而其中必不可少的，自然便是柯南（新一）与小兰之间的感情羁绊。

下面，便让我们来看一下本作的序篇故事介绍吧。

PROLOGUE

15年前，在北大西洋的海上。

一艘名为第一八代号的货船与巨大的冰山相撞而沉没。

而船长和另一名船员也在这场事故中牺牲了

时间飞速流逝到了现代、西多摩市

大财团八代集团中一名造船设计师在开车时突发心脏病，并在交通事故中死于非命。

半个月之后……

在航行于太平洋上的豪华游轮阿布罗狄号上。

柯南、兰、小五郎等一行人去参加了这艘游轮的处女航。

但在船上，却有着正在暗中行动的可疑人物。

随后，杀人事件发生了。

在无处逃生的海上、恐怖阴谋的序幕也就此拉开。

INTRODUCTION



动漫改编真人版电影风起云涌

虽然在此之前，由日本的动漫画改编成真人电影的先例便不在少数，但近来这种风潮却有着愈演愈烈之势。在2004年内，日本有多部改编自动漫作品的电影上演，其中包括《忍者哈特利》、《恶魔人》、《甜心战士》、《下弦之月》等，而明年上映的电影还有上户彩主演的《杀手安云2》、苍井优主演的《铁人28号》、中岛美嘉主演的《NANA》，以及多国合作拍摄的《头文字D》等著名作品，另外，虽然尚未决定开拍日期，但是已经在计划中的改编作品则有《鲁邦三世》、《新世纪福音战士》、《AKIRA》、《阿童木》等。据专家分析，这股作品改编热潮至少将延续到2006年。

在上一期的《日经娱乐》中，读者投票选出了他们最想看到的根据动漫改编的电影，下面就让我们来看一下究竟那些作品被选中了吧。

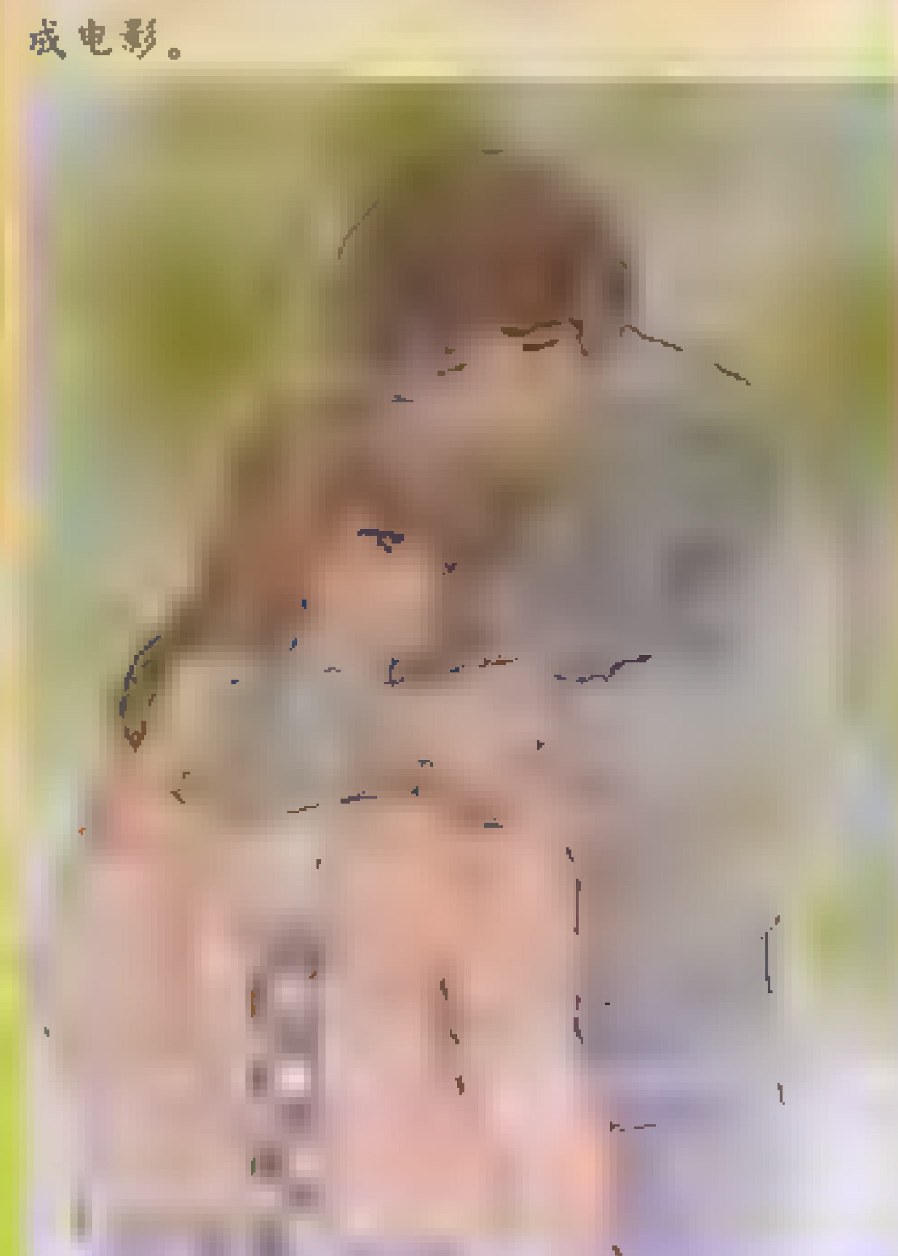
《城市猎人》

事实证明，经典的魅力永远都不会消散。虽然时隔数年，但《城市猎人》还是在此项投票中高居榜首，虽然这部作品曾经由成龙改编成电影演出，但是日本观众似乎还是很希望再次看见全新的《城市猎人》的电影版本，读者反应，这部作品的故事性和人物性格强烈，如果搬上银幕，肯定非常精彩。



《相聚一刻》

本作是高桥留美子的代表作品之一，同时也被众多资深动漫迷认为是最经典的恋爱漫画之一。几位年轻人间的爱情故事在平淡中引人入胜，而书中所描绘出的社会现状也令众多刚刚踏入社会的青年仿佛感到自己便是主人公五代裕作。虽然本作在之前曾被搬上过银幕，但反响却不是很大，不过在此次投票中，投票者都认为本作相当适合被改编成电影。



另外，虽然有不少作品在此之前曾改编成电视或是电影，但是依旧有不少读者表示想再看见全新的真人版作品，包括曾由南野阳子主演的《高领先生经过》、堂本刚的《金田一少年的事件簿》以及多次被宝冢搬上舞台的《凡尔赛的玫瑰》等。而与上面的这些作品相比，另外一些就有些不招人待见了，下面，让我们看一下日本读者最不希望看到被改编成真人电影的作品吧。

《机动战士高达》

在此项评选中，《机动战士高达》与和《宇宙战舰大和号》占据了前两名的位置，日本读者表示，因为这两部作品给人相当大的想象空间，就算真人版拍得再精致，还是无法完整呈现漫画所要表达的宇宙浩瀚感受，即使CG技术再进步，大部分读者还是更愿意沉浸在动画所虚构的宇宙世界中。

《明日之丈》

虽然在国外有着像《洛奇》这样经典的拳击电影，不过日本的读者始终不希望将拳击漫画的经典之作——《明日之丈》搬上银幕，本作在此次评选中位列第三。对于大部分日本读者而言，他们对漫画中的角色太过熟悉，在先入为主的观念下，读者都认为没有演员适合演出作品中的主角矢吹丈。看来我们一时半刻是看不到那经典的场面——“永远的灰白色”了。

《蜡笔小新》

前面的几部作品之所以会当选，因为读者对作品有太深的感情，而不希望看见自己心中的经典被糟蹋，但位居第四名的《蜡笔小新》则就完全不同了。读者表示，这部作品如果改编成真人版，一定会给社会带来负面的影响，更有读者表示，自己是很想看真人版的小新，但是，作品上映时必定会引来家长委员会抗议，所以，还是维持现状比较好。

此外，[illegible]器[illegible]》、《龙珠》、《鬼太郎》、《银河铁道999》等[illegible]，读者也认为[illegible]真人版会破坏作品给人的既有印象。

主持人：阿修罗

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



阿修罗的地狱传言

就要到圣诞节了，看起来大家都非常有灵感啊，邮箱里面的画稿又多了不少。这一期就再做一个特大号，给大家放出一些漂亮的画稿，希望大家喜欢。

这里再次强调一下，大家在投稿前请仔细阅读本页左下角的投稿须知，以免造成在稿费以及作者署名方面出现一些麻烦的情况。再向大家宣布，本刊（包括我们栏目以及其他栏目）向广大玩家征集四格漫画以及创意，题材不限，只要与游戏以及杂志有关即可。



▽ 广州・梁冰冰



▶这个是……不认识的某古装日本女人（？）……不过看看里面的衣服似乎是彩女？难道她要使用最擅长的"XX术"？

▷ 北京・戴明烁



▲黑人熟女版的星野琉璃？太具颠覆性了吧！后藤圭二看到自己的大眼睛变成了这样不知道会不会失声痛哭呢？

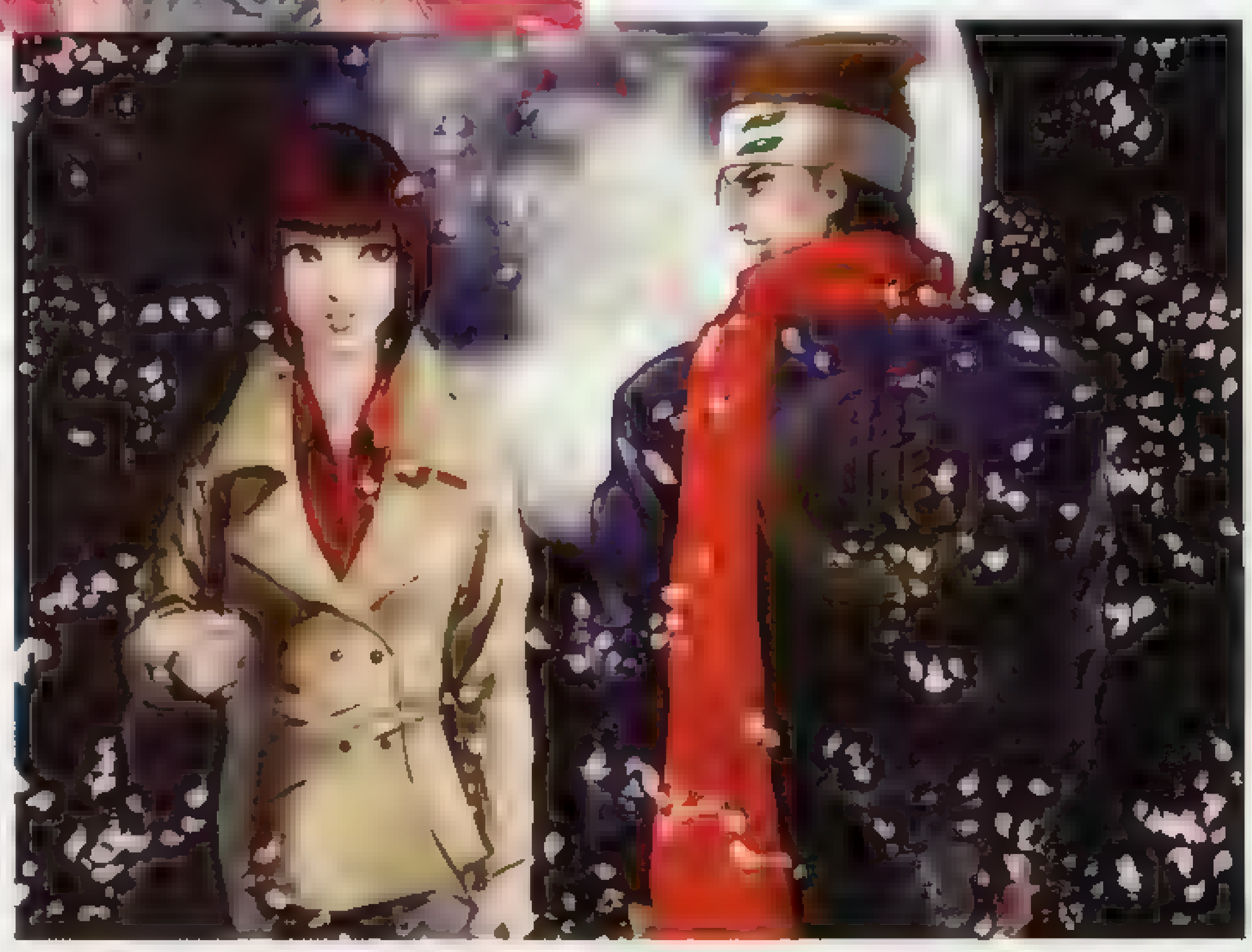
△ 南京・KAZUYA



▷ 南京・KAZUYA

◀▲Jason VS. Hulk！一个是恐怖魔王，一个是变形侠医，这两个人在一起会有什么样的精彩的演出呢？

▷ 无锡・李杰



▶绯花和秀真的相遇？不过秀真这幅打扮上街真的没问题吗？忍者出门还是换一套衣服比较好吧……

▶这两幅《re-bio》的人物很有感觉哦！不说人物的表情非常接近CG成稿，单这油画式的厚涂上色法以及整体用色就很好地突出了原作那种清冷肃杀的气氛！不错不错！

▷ 鞍山・姜莹



投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

www.pienniaobook.cn



▷贵州·齐芹

▷北京·宣扬



▲科幻版的漩涡鸣人？画得不错，不过纯线稿看起来让人觉得背景过于杂乱。有没有想过上色看看效果？

▷杭州·苍真



▶NT-1对渣古，多么经典的场面啊！马上就要发售的《SRW GC》里面，NT-1的实力应该提升了吧！怎么说也是一年战争末期的机体啊！

▲Snake的胡子和眼神画得不错，不过这张脸就不太像原画了。五官位置似乎有点问题，继续努力啊

▷湖南·柏夫

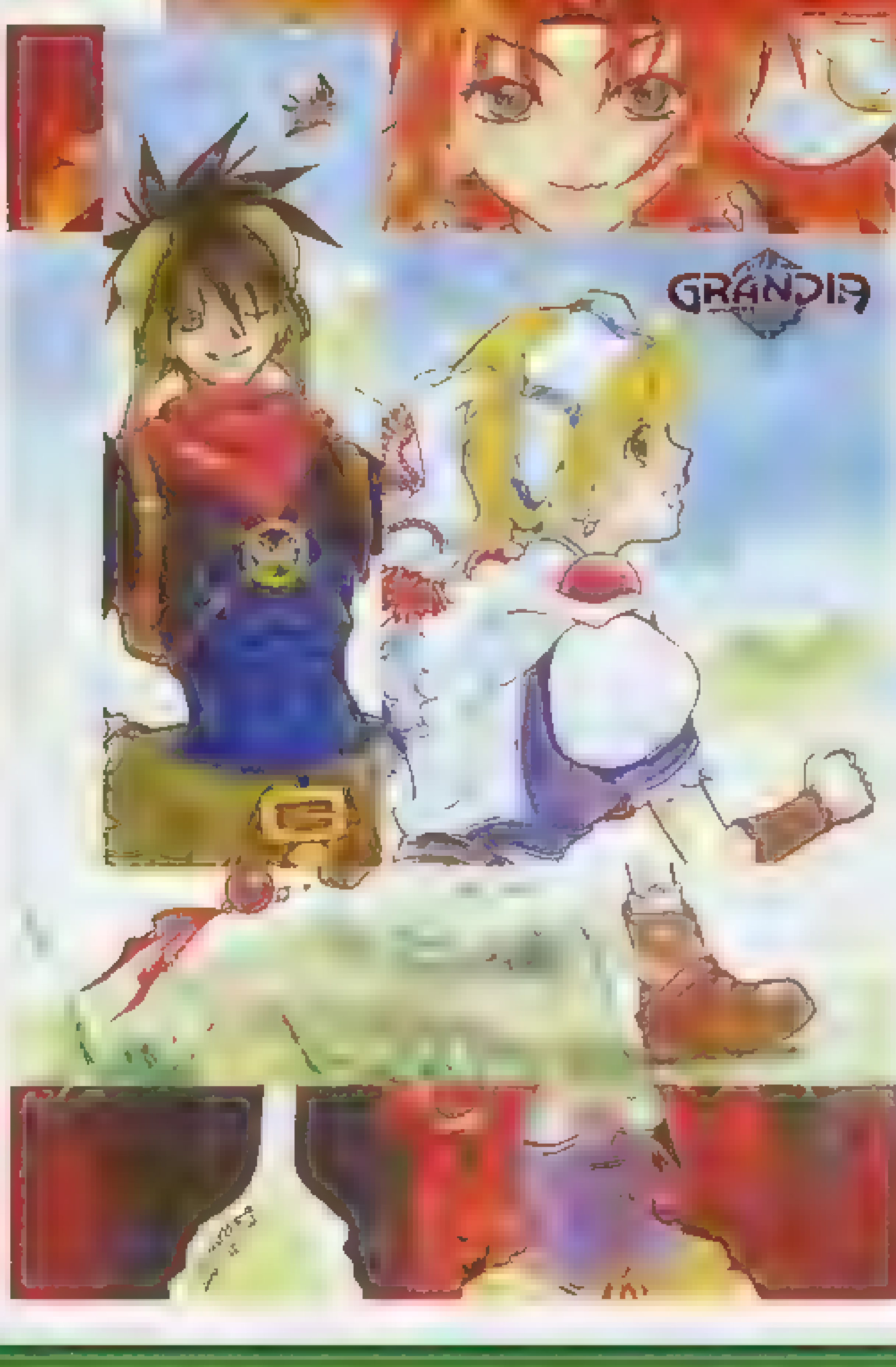




◀很棒的素描稿哦！州长大人的动作和神情都很到位。不知道可不可以试着画一些彩色稿呢，也许效果会更好呢！

◁长春·李陌

▽重庆·VIVIVI



▲临摹得很到位的一幅图，不愧是专业人士啊！不过扫描的效果不是很好，在一定程度上让画稿的整体感觉受到了影响。

◀这幅图也很棒啊，玩过《格兰蒂亚Ⅱ》应该都会喜欢它吧！不过米蕾妮娅姐姐居然被断了头，不祥啊！（爆）

◁杭州·Mercury



▶这幅画让阿修罗犹豫了好长一段时间，到处询问相关人士，确认它不是官方壁纸才敢把它放出来！因为这幅画实在太棒了！从人物造型到用色，甚至还有LOGO都十分完美！作者不如试着给我们投稿画封面吧！（笑）

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来

栏目主持：纱迦

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆往年11月27日左右都是大作如云，但今年由于《DQ Ⅷ》不识趣地横插一杠子，弄得日版游戏市场只剩一枝独秀。不过在未来的15天内这种情况会好很多，全机种上都是大作如云，让我们一起期待吧！



☆截稿前PSP刚刚发售。和NDS比起来，PSP给人的感觉是完全不同的。这次的PSP和NDS大战，确实有别于之前的掌机之争。不过不管如此，看到发售表上那长长的两列“2005年发售预定”清单，我们感到：2005年是属于掌机的一年。

☆2005年第1期推出之后，收到很多读者对于改版的意见，小编们为此也专门开了几次会。读者们觉得好的，我们会加强；读者们觉得不好的，我们会改进。每期UCG和上期比起来都会有不同程度的改进，请大家不断督促并多提意见！

☆《勇者斗恶龙Ⅷ》的素质确实超出大家的想象。制作过《暗黑编年史》的LEVEL5果然身手不凡，令这款日本国民级游戏改头换面。以往的《DQ》游戏性超高，但由于画面简陋，所以不少玩家很难接受。对于这款许久不见的佳作，FANS自然是要捧场的。在此向所有喜欢日式RPG的玩家强力推荐！如果你对这个系列没有了解，8代便是接触它的最佳时机！

本期流行游戏

《瓦里奥制造》新作推出之后必定能立刻风靡编辑部，这似乎已经成了不成文的规定。本次流行游戏榜几乎全是NDS的游戏，毕竟是全新主机上的全新游戏，怎么说也是要给一些面子的。不过大家多半都是在挑战游戏里面附带的小游戏，真正的攻关却没几个人去理会。不知这种现象是否正常呢？相比之下，还是《勇者斗恶龙Ⅷ》和《世界足球 胜利十一人8》的含金量要更高一些啊！

瓦里奥制造 摸摸乐	9人	星夜、SOUL、LIKY、多边形、马修、GOUKI、邪魔天使、铭风、胜负师
大合奏！乐队兄弟	7人	邪魔天使、阿修罗、马修、LIKY、多边形、胜负师、猫太
为你而死	5人	胜负师、邪魔天使、铭风、SOUL、LIKY
勇者斗恶龙Ⅷ	5人	纱迦（1）、沙罗（1）、泰坦、阿修罗、猫太
口袋妖怪DASH	5人	阿修罗、马修、邪魔天使、多边形、铭风
世界足球 胜利十一人8	4人	GOUKI、阿迪、卡伦、沙罗

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94～95期、总第98～110期、总第112期、总第113期、总第116～118期，定价9.8元；总第73&74期、总第114·115期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元；《游戏·人》第三辑、第四辑、第七辑、第八辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元；《Gamehalo DVD》VOL.1、3、4、5、6、7，定价9.8元；《PS2专辑》Vol.2（少量存货），定价24元；《塞尔达传说 帽子里的小人国》（少量存货），定价16元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

~大家来找碴~

北京 范冰：上期Gamehalo里犯了个错误，把“新撰组”写成了“新选组”。众小编中难道就没有一个识货的人么？

“新选组”就是“新撰组”，这点是毫无疑问的。而到底应该以哪个为正式名称，不要说中国，就连日本也有很多人不清楚。一般说来“新撰组”比较常见，但也有很多人认定“新选组”才是对的，当然这和我们游戏杂志没有关系。不过这款SEGA新作《新选组群狼传》的标题，是实实在在的“选”字，所以我们就沿用了。

本期之最

最有正义感的读者

Xbox有那么多大作，为什么杂志只着重介绍《DOA》？特别是沙罗、纱迦、萨雷……我知道了，“SHA”字开头的小编都是色狼！我鄙视你们。

——厦门的叶佳希小姐当真是女中诸葛。

最维护女权的读者

强烈抗议UCG无视广大女光棍的存在，“游戏动漫园”的光棍节专题里一个帅哥都没有，这让我不禁悲从中来。

——这位长沙的女玩友不妨公开自己的联系方式，保证明年就不会发生这样的悲剧了——游戏MM可是很抢手的哦！

最安全的读者

12B的赠品是绫音，刚从书中拿出的时候，我的八人寝室顷刻出现了十六只发光的眼睛，不由让人联想到了《饿狼传说》……

——哈尔滨的王俊刚读者该考虑调换寝室了……

最有想象力的读者

2014年，我漫步在大街上，随手买了份报纸，里面大部分篇幅都是报道UCG的，譬如《GOUKI与他1000个女友的故事》、《泰坦将主演〈泰坦尼克号Ⅱ〉》、《阿修罗涉嫌贩卖国家特级保护动物猫太》、《沙罗因形象不好准备自杀》、《UCG老编因克扣小编工资成为世界首富》、《UCG被控垄断日本99.9%的游戏杂志市场份额》……唉，怎么又是UCG专页啊，无奈。

劝山东的刘洋同学一句话：边写信边睡觉不是好习惯。

最[illegible]的读者

我在书摊前决定不了选哪个赠品而翻书N分钟，搞得BOSS以为我是偷书的，你们说咋办？

淡进德读者的定力当真令人赞叹不已

www.plumbook.cn

一句话点评

自从上期宣布精彩游戏点评有奖之后，这期投稿人数果然大增。最近的热门游戏是《潜龙谍影3》和《勇者斗恶龙Ⅷ》，相关的评论层出不穷。其中BEYOND玩友接连投来两条不错的点评，那么我们第一次的奖品便由他获得。请速将详细地址和手机号码发过来。

TO 《瓦里奥制造 大回转》：白天玩了不瞌睡，晚上玩了睡得香。

——凡狗

TO《勇者斗恶龙Ⅷ》：销量超百万不是新闻，销量不足百万才是新闻。如果在日本以外也有百万销量那就更是新闻中的新闻！——广州 朱汝聪

TO 《鬼泣3》：华丽的风衣被恶魔的鲜血染红，手中的辉刃倒映出飘舞的银发。面前的恶魔不幸被我瞄准，只有让它去无尽的地狱欣赏它的悼词⋯⋯

——杭州 135XXXX1916

TO 《超级机器人大战 原创世纪2》：期待龙虎王再度君临天下！问答无用！气合入魂，龙虎乱舞，邪魔退散！让世界再度沐浴爱与奇迹的荣耀之光！

——陆震霄

TO 《潜龙谍影3》：（真事）周日《MGS3》入手，回家开始潜入⋯⋯连夜奋战，精神混乱。早上拿起电话，拨140*96，心里还在想：先SAVE，等睡足了再LOAD上学去！

——139XXXX2922

TO 《勇者斗恶龙Ⅷ》：画面靓、系统明、战斗爽、角色酷、读盘快、内涵深、名气大⋯⋯还有什么优点你未占到？

——135XXXX3161

TO 《择角玫瑰》：暴露的穿着将女性的线条表现得淋漓尽致，加上摔角游戏应有的火爆与刺激。两者完美的融合真是别有一番风味啊！

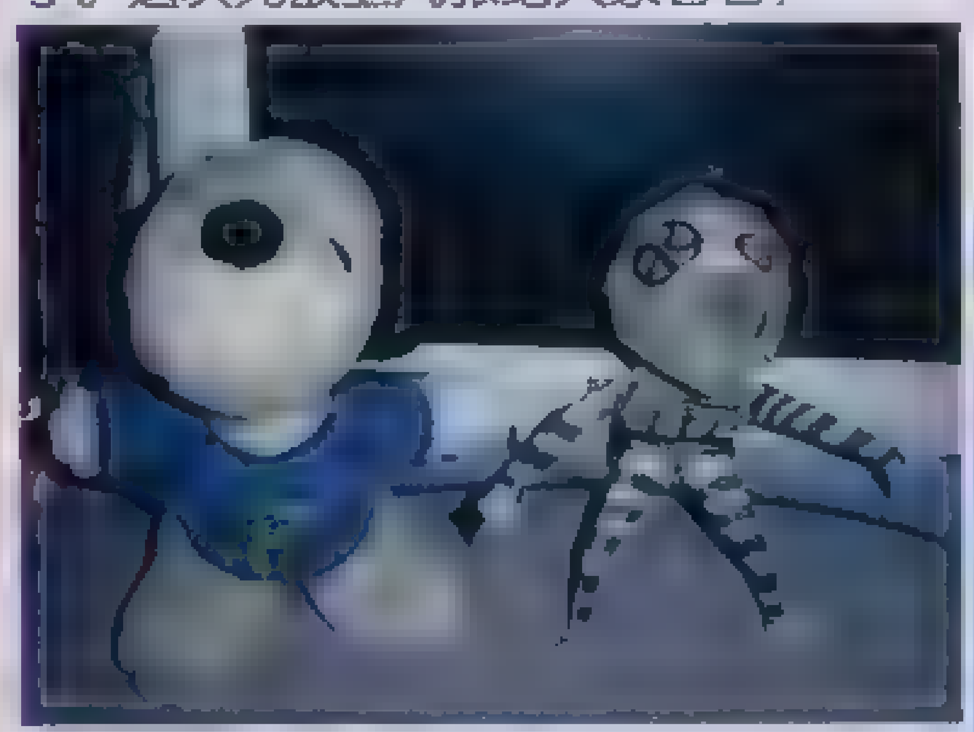
——苏州 忠爱全

TO 《寓言》：英雄公社三尺剑，我善皆由人之初。坏习而惯成我恶，善恶之间一念别。

TO 《光环2》：环状地带化尘埃，为赎前罪成烈士。银铠双枪讨逆流，鏖战无悔朝圣路。我族我誓竟幻像，浴血力阻旧之旅。星盟宿命谓何方，热血殷切三代目！

——BEYOND

红侠乔伊久扁纸模果然久扁！很多玩家都寄来了自己的劳动成果。其中不乏比胜负师还粘得好的高手，也有不少纯粹恶搞的朋友，实在太有意思了。这次先放上几张给大家看看！



▲原来红侠乔伊中的小兵原型是这样的⋯⋯（江苏 丁悦）



▶ 这是三代中将加入的NEWTYPE小兵，实力超强！（广东 黎家兴）

注意版权，有益无害。

锋风：那个叫幻想的过来看一下 我是说要你看一下志第17期第108页 你看看，那一页MOBILE ZONE下面密密麻麻的字，是什么东西啊！还想不想让我们看清楚啊！我数了数，一共是八百多个字母，能看清吗？看不清楚的话，还不如不放呢！

请您息怒先。其实这些小字，就是那传说中的“版权信息”啊！事实上，每一张游戏图片，都是有版权的，如果使用的话就一定要标明版权，不然就是非法盗用。作为一本正规的电视游戏刊物，这么做是理所当然的，否则就是不合法的，只要游戏厂商愿意的话随时可以告你违规的。字很小是因为这些字本来就是给厂商看的，不属于内文。不过如果你肯花时间研究的话，你就会发现在版权信息里其实包含了极为丰富的知识，多看看的话很有益处哦！

超级大作《编辑斗恶龙Ⅷ》转职系统再开！

招聘

游戏机 TV GAME　THE KING OF POCKETGAMES 掌机王

本次扩编招聘《游戏机实用技术》和《掌机王》编辑

主人公转职条件说明：

深爱游戏的主人公——你（就是说你呢，不要往两边看），不但拥有超强的游戏通关和研究能力；体力值上限还非常高，熬夜攻关不在话下；且还习得了异族的语言，能准确翻译游戏剧情；平时又很注意积累游戏业相关常识和谈资；新点子新花样也层出不穷；再加上优秀的文笔，绝对能为玩家们绘声绘色地介绍游戏的精彩；同时也尽情地释放自己内心中要与大家共享游戏乐趣的那种冲动；并立誓要成为这个大陆上最强的游戏资讯传播者！

当主人公达到上述境界，就具备转职的最佳条件了！

欲转职者请向本职业公会组织——游戏机实用技术杂志社发出转职申请书，申请书中应包含个人简历及能力考核文章。

注1：在简历中请注明自己擅长的游戏、外语语种和水平

注2：能力考核文章包括：一篇生动传神的游戏推介文章；专题企划的方案；一篇对杂志优劣的分析文章，并提出改进方案。

在掌机游戏进入革命时代的这一刻

欲转职为掌机王编辑的勇者们，请在申请书上注明“掌机王编辑转职申请”

转职为掌机王的编辑吧！

成功转职者将在UCG深圳二编室展开壮阔的冒险活剧！

申请书的送达地址是：730000 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 或发Email至：hr@ucg.com.cn

云南昆明 于飞：最近我和同学们玩《波斯王子2》，出现N多BUG，有些还是“超级”的。比如在一个存档位置，本来是王子存的，但读盘以后变成一个身上长刺、眼睛冒光的“黑人”。用王子进行游戏时见过他，可能是隐藏人物，不知道你们遇见没有。这想必就是D版的问题了。祝UCG能成为中国最好的游戏杂志，虽然国内充满了D版，但《游戏机实用技术》我只要正版！

注意！前段时间市面上流传的《波斯王子2》D版其实只是一个测试版。这种版本与正式发售版本不同，虽然游戏内容不少，但BUG很多。其作用就是供测试人员进行游戏，测试过程中发现问题之后就会进行更正，这个过程常被称为“DEBUG”，所有游戏都必须经过这个过程。我们通常玩的游戏都是经过了无数次DEBUG后推出的版本。

terry：贵刊2004年9月B（封面是凌晓雨的那期）第102页（众人：怎么现在才说！）有一幅插图，图上一个小女孩在玩Xbox，旁边写了一句话：上Xbox live打“街霸”吧！不知还有印象否？我发现这图有问题。看她的右手，拇指按在右摇杆上，这肯定不是在打“街霸”，拳脚用摇杆怎么按得出来？右手食指放在R键上，十有八九是在玩FPS！既然没玩“街霸”，那玩什么呢？其实不难猜：上网，Xbox，FPS，这是什么呢？《光环》呀！以后选图一定要注意！

虽然你的推论也有很多漏洞，但我还是不得不对你的钻研精神表示一下敬意！

湖北武汉 严欣：能不能用NGC的GBP来玩《瓦里奥制造 大回转》呢？如果可以的话，玩法是怎么样的呢？摇动NGC，还是摇电视？（笑）

你别说，我之前还真没想过，个人认为是摇动NGC的可能比较大。经过实地测试后，我发现GBP是不支持《瓦里奥制造 大回转》的……不过想想也是的，如果真要拿着NGC摇的话那也太可怕了 哗的一声，NGC拽着电视一起掉在地上……

游戏熊：有一个建议，可不可以让泰坦大大设计一个“回复器”，不是回复体力那种的啊，是那种可以自动回复邮件的工具。内容不用多，只要写上“你的Email已经安全收到，谢谢你的合作。”等，或者像我们老师批作业那样写一个大大的“阅”字，我好知道我发过的邮件确实被你们收到了。

制作这样一个工具泰坦估计十分钟就搞定了，但个人认为这样做未免也太对不起辛辛苦苦写信过来的读者了。宁可回复得慢一些，也不能这么做。

大量读者：每次都看到编辑部流行游戏中都有《WE8》，玩的人也是一成不变的那4位：GOUKI、阿迪、卡伦、沙罗。很想知道这4人中谁的水平最高，谁的水平最菜。

俗话说，和臭棋篓子下棋越下越臭。虽然用在这里不甚贴切，却很能说明问题。这4人刚到编辑部来时水平或许有高有低，但经过这么长时间的磨炼之后，大家的水平都已经相当接近了。据统计，4人中卡伦的胜率要略低一些，不过更多时候还是难分伯仲。

南京 邵磊：虽然在军校中度过了四年与游戏时代严重脱节的日子。但现在突然发现自己对电玩游戏深厚的感情从来没有消失过。虽然已经很长时间没有玩过了，但这只是客观原因造成的，毕竟身分特殊，环境也特殊，个人的兴趣爱好还是应当暂时放下。说一句大一点的话：“为了全国的玩家能在一个和平安宁的环境下生活、游戏，那我一个人不能玩游戏也是值得的！”军人嘛，总是要牺牲一些东西，奉献一些东西。说来似乎把自己讲得有些太高了，但失意时、孤单时，这样想总能快乐一些。

除了真诚地向您致敬之外，身为小编的我们实在找不到更适当的表达方式。对于远离家乡、远离亲人的军人而言，为了使更多人能够过上和平安详的生活、能够自由地追求自己的爱好，自己付出的牺牲无疑是巨大的。但愿UCG能够成为您军旅生涯中最亲密的挚友。

常盘 宗伟：前几天我在买UCG时，一个不知是初中还是高中的小女生惊讶地睁大双眼：“你这么大的人还看这种书！”（我已三十有二了）我反驳了一句：“我这么大就不能看这种书了？”第一次给这么小的女孩说，我不禁有点……唉，不提也罢

人各有爱，套用一句广告词来说就是“喜欢有什么不可以？”只要是自己的爱好，别人的冷言冷语又有何惧？瞧瞧人家任天堂的山内老爷子，一把年纪在游戏圈里摸爬滚打呢。

许多读者：近来不知怎么，好像感觉自己和这世界不在一起了。不知道自己在干些什么，该干些什么。总觉得游戏开始越来越无聊，精神开始越来越麻木，诸多大作开始压得自己喘不过气来，曾经游戏时的快乐感觉正在慢慢淡去，怎么办？请帮帮我吧。

医疗措施共有三步：1.把游戏机和电视关掉；2.约几个好朋友到街上逛逛，呼吸一下新鲜空气；3.向家人亲切地道晚安后上床睡觉。渐渐地，你会发现世界上还有许多更重要的事物值得你去珍惜。

宁波 于之韬：小编诸兄：见字如晤。弟世居江左，与诸位兄台实有千里之遥，本无相识之幸，但借贵刊得与诸兄神交，何幸之有……贵刊之赠物（12B的DOA立卡）弟甚喜之，无奈吾之女友非深明大义之辈，故此物实见不得光。以弟之愚见，游戏是为文化众载体之一，故今后愚冀望贵刊能从此为窗向国人介绍东瀛岛国之文化，如此众读者幸甚！……再拜顿首。

多蒙贤弟抬爱，愚兄不胜惶恐。然则孔子有云：“天将降大任于斯人也，必先苦其心志……”若依大圣先师之言，贤弟距出头“见光”之日当不远矣，愿贤伉俪永结同心，将UCG支持到底。

广西 宁旭：好长时间没在看攻略时笑过了。现在的攻略文字都没有一点幽默感，真让人难受。记得以前看几页就笑一次，而现在两三本UCG下来，都没让人想笑的动力。幽默，幽默啊！我可不想看到尽是“建议做××”、“一定要做××，否则会××”之类的攻略

耳朵凑过来，告诉你一个秘密：UCG编辑部第一届“幽默大师”评选大赛已经正式启动。第一名将有神秘大奖可拿，而排名末尾的编辑则会荣获猫太的“御赐龙抓”，因此近来大家在舞文弄墨上可都是干劲十足噢！很快大家就可以看到成效了！

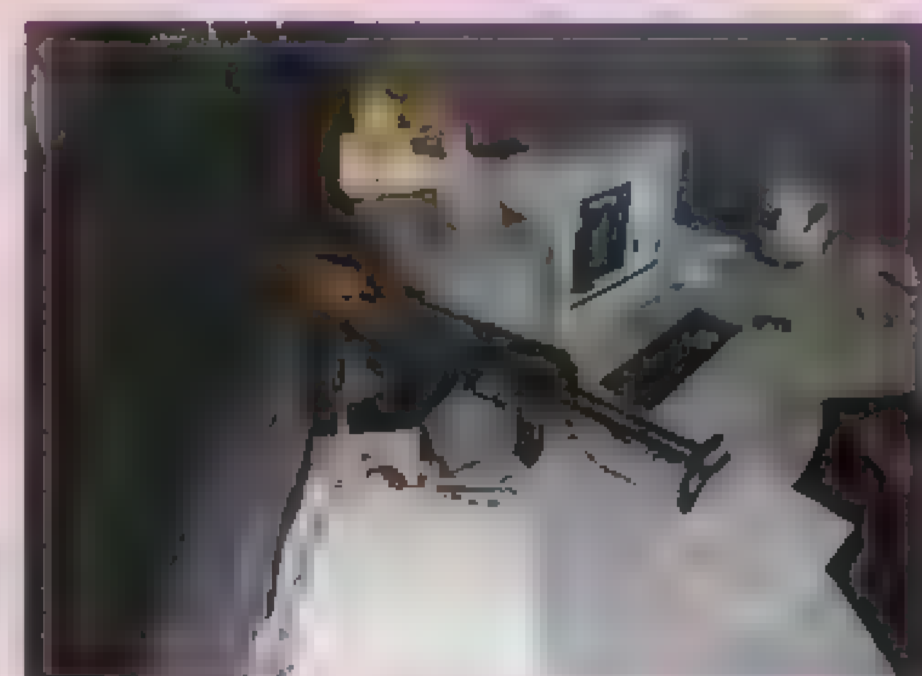
无锡 马晓翔：说一件非常好笑的事，有一个同学，居然打GBA把骨头打得错位，最后送进了医院，还打了钢钉！在敬佩之余，希望大家关心自己的身体

虽然有些危言耸听的味道，不过错误的打机姿势对身体健康确实存在严重的影响，大家也千万要引以为戒！顺便说一句，您这件“好笑的事”是我今年听过的最恐怖的故事……

花絮

话说以GOUKI、多边形为首的一小撮反动分子一向有犯上作乱之心，却苦于没有装备，只好隐忍不发。这次借着制作《潜龙谍影3》攻略之际，以花言巧语蒙蔽老编，购入了一批“军火”。武器一到手，这几人立刻露出真实面目，对美编MM提出各种无理排版要求，并动不动就拿武器作为威胁。没想到最后却惹怒了她们……


▲这就是此次军购的战利品。


◀美编MM的人身安全受到了严重的威胁……


▲美编MM以比THE END更高超的狙击手段将GOUKI等人一一击败。



◀最后的胜利者拍照留念，编辑部从此进入母系氏族社会。

&3DM-SN
www.plumbook.cx

一个欠扁杂兵纸模背后的故事



我是一个UCG的忠实读者，2005年1月A的赠品我很喜欢，这个红侠乔伊杂兵的形象实在是太搞笑了，可是有一些战友看了之后却说："幼稚，用了大半夜作了这么一个东西，真是白天训练没累着"。我心想这都是一群不懂游戏被时代抛弃的人们，不应该因为他们生气，应该同情他们。

你可能奇怪，我为什么会用大半夜的时间制作呢，那是因为本人制作纸模的经验值几乎为"0"，所以对我来说这可是一个很大的工程呀！我是一名消防战士，部队的管理很严格，外出和自由活动的时间很少，看《游戏机实用技术》是我课余时间必做的事，买这期杂志的时间是利用领导安排我外出办事时买的。办完事回中队后，休息了一会儿就开始晚上的训练了，今晚的训练是长跑3000米，跑完之后出了一身汗，在训练过后冲澡时与一个纸模高手商量了一下晚上帮我做，谁知道到了熄灯时他却说太累了要去睡觉。没办法，求人不如求自己，我相信老天一定不会辜负我这个电玩有心人。我买了面包和水，来到了学习室开始行动，制作的过程就像长跑一样，要坚持，要有耐心，最难之处就是四肢的粘连（可以看出红侠乔伊对他使出的是超必杀技）。饿了喝口水，渴了吃面包，胶水洒了一身，纸屑满地都是，完全进入了混乱状态，4个小时过去了，我终于把他给组装起来了，看看表1点半了，我真是佩服我自己，我好像从来没有这么认真地完成过一件事，我要将它好好保存起来，因为他是我这18年来第一个亲手制作的纸模。

又是半夜了，到此为止吧，该去睡觉了，明天还有一天的工作在等着我呢！最后在这里衷心地问候一句："UCG的同志们，你们辛苦了"。

我在队中还负责照相工作，这次特献上一张我照得最好的一张作品，我给它起了个名字，叫"真人版樱坂消防队"！

辽宁大连　岳显东

截止杂志上市后一周之内，我们便已经收到了七百多封相关来信。这封Email大概是所有来信中最特殊的一封。《樱坂消防队》的攻略是阿迪做的，当时他是主动承担这一任务的。因为离他家五六百米远的地方就是消防局，他曾和消防员们踢过球，深知他们的感受。听说消防员平时的娱乐很少，我为我们的杂志能够给你带来这么大的乐趣感到高兴！（阿迪：以后救火的游戏就交给我了！）

趣味台词征集开始！

NGC《机战》锁定12月16日推出！

GBA《机战OG2》明年2月3日登场！

不过这些和我们的征集就没有关系！

《机战》最热血的设定莫过于驾驶员们进攻时口中高喊的台词了。如果你是一位开着机体纵横驰骋的战士，那么当你进攻敌人时会说出什么样的台词呢？你的答案可以用平信、短信、Email等任何方式寄过来，越有趣越好，可以尽情发挥！

一位电玩MM的悲惨世界

今年是小女子的本命年，人人都说本命年异常倒霉。之前还不信，现在只能相信了。1.买了一年多的《牧场物语》卡带在家不见了，找回再玩时竟发现5年的记录不见了，重新开始也不能存档。本想玩到50年拿别墅的，可怜我那3千多万G，还有几十个秘宝、化石；2.某天兴高采烈拿着NGC去友人家打，之后放在那儿。第二次去时竟误将110伏的电源插在220伏上，好在只是烧了电源；3.第二天想打PS2时发现怎么也读不到碟，原来是光头太脏了，结果换电源连洗光头花了100元；4.买了《Pikmin2》后狂玩，弟弟也来玩，结果将我8000元的记录覆盖了，搞得没心情玩了；5.买了《瓦里奥制造》，玩了一大轮后发现不能自动存档，每次都只能重来；6.《不可思议的帽子》出后马上入手，玩得很过瘾，就在通机之际，整个包被人偷了，心爱的GBA SP连卡带都不见了，心疼死了。最惨的是贼人用我手机发信息到处叫我的朋友充值给他（由于连行车证和驾驶证都在内，他知道我的姓名），我有6个朋友上当，一人一百，下个月要用心还钱了　这都是在几个月内发生的事，还不算另外一些非游戏倒霉事了

广东　打机女狂热分子

玩游戏的MM本来就少，写信过来倾诉的就更少。好不容易出现了一位，还这么惨。连我都忍不住要对天长叹：天妒红颜啊！请多保佑一下我们人丁单薄的游戏MM吧！

下期是《游戏机实用技术》2005年2月A总第120期

传说系列最新作——重生传说

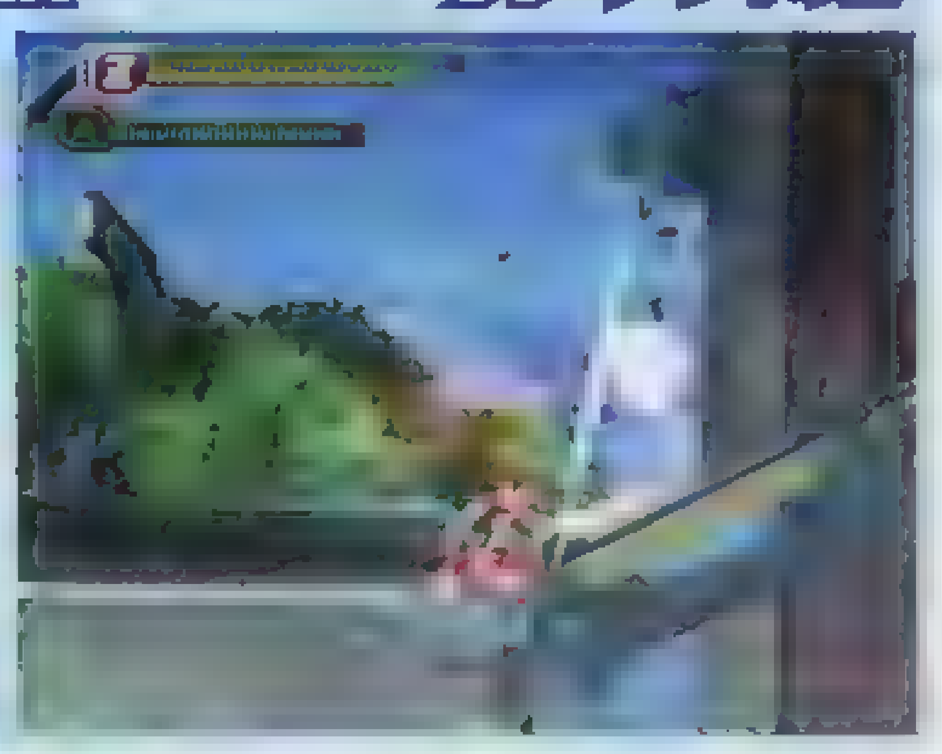
Tales of Rebirth



洛克人新作成双　众FANS身中两枪

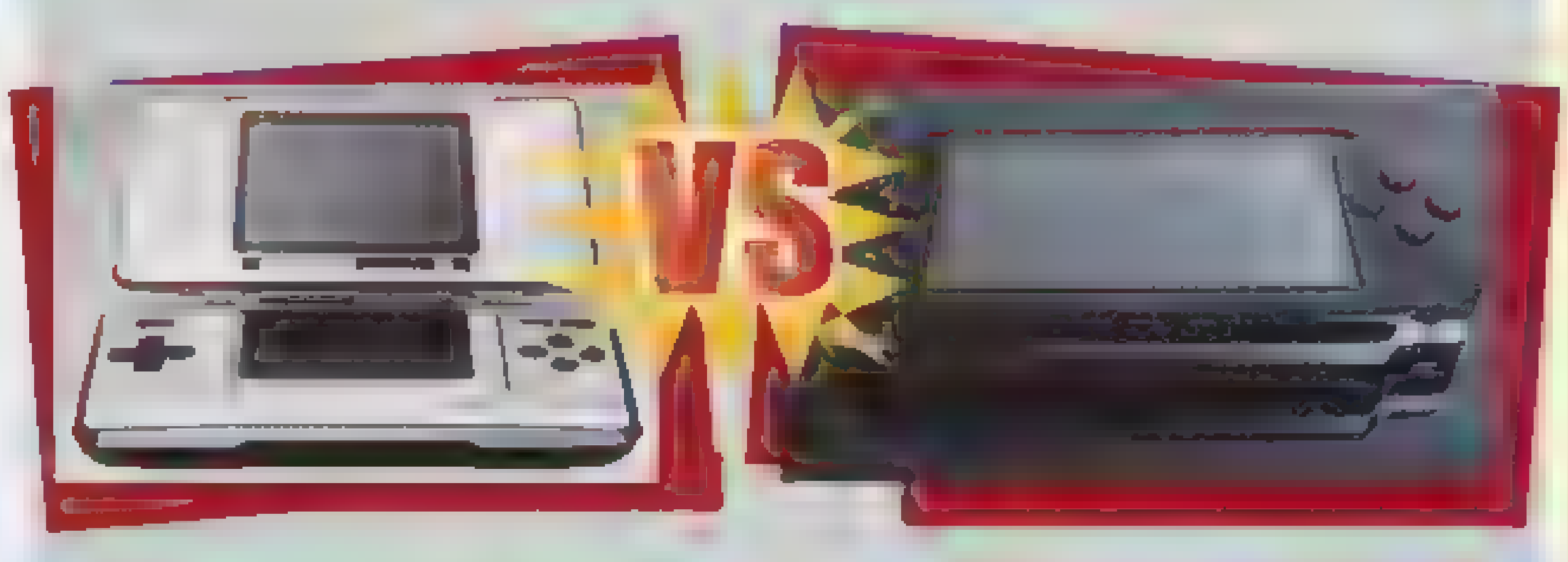


洛克人 EXE5



洛克人 X8

精彩好戏连轴转　斗完硬件斗软件



全心特企：我是真的送出我的爱

当平安夜的第一片雪花飘落到肩膀时
当新年的钟声悄然回荡在我的耳畔时
我惊喜地发现 在眼前出现了一颗最甜美的红苹果……

Gamehall

为你带来各种各样的精彩影像
更实用，更娱乐！

虚拟绿茵又起波澜　FIFA誓死力磕WE

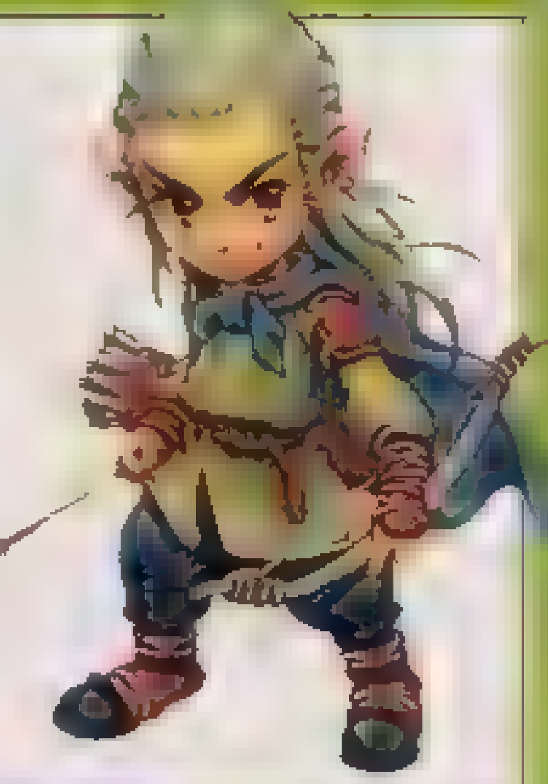
FIFA完全足球2 VS. 胜利十一人 欧洲足球战略版

©いのまたむつみ ©2004 NAMCO LTD ©2004 CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED
©2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved
©2004 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved ©2004 Nintendo

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



铭风



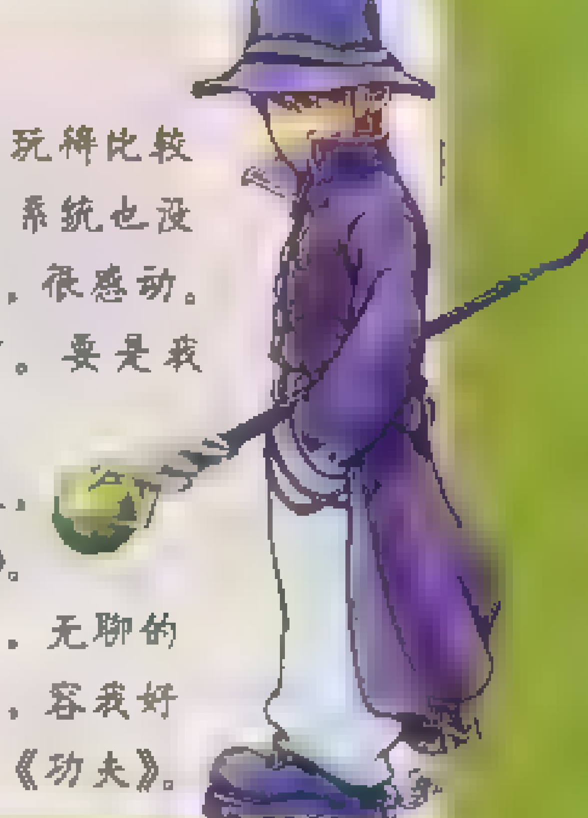
★本以为能将《Mario64 DS》通关的，虔诚的我积蓄了25条命后记录一下，玩了下摘花瓣小游戏预测了一下我今天有好运气之后，微笑着读取了记录——那个……读记录只有4条命这个设定到底是谁发明的啊(—_|||)。这个打击使我到现在都没碰这游戏，看样子士气这东西还是很重要的啊。

★已经是12月了。下期的小编寄语一定是《功夫》大杂烩。相信我，没错的。

泰坦



▲我的办公桌，很帅吧！



◇最近几天打通了《MGS3》，因为玩得比较匆忙，没有完全体验到游戏的精髓，系统也没摸熟，但是我仔细欣赏了画面和剧情，很感动。游戏做到这个份儿上真是不容易啊。要是我也……

◇《DQ8》进行了一半，感觉甚爽，不过某车和道具合成真的很让我头晕。更加期待明年的《FFXII》。

◇今天晚上要不要去看《天下无贼》呢？好电影要独自去看，无聊的电影可以跟女孩子一起看，现在是下午四点，等会儿校对完稿件，容我好好想想，嘿嘿……不过下次写小编寄语的时候，我肯定已经看了《功夫》。

阿修罗



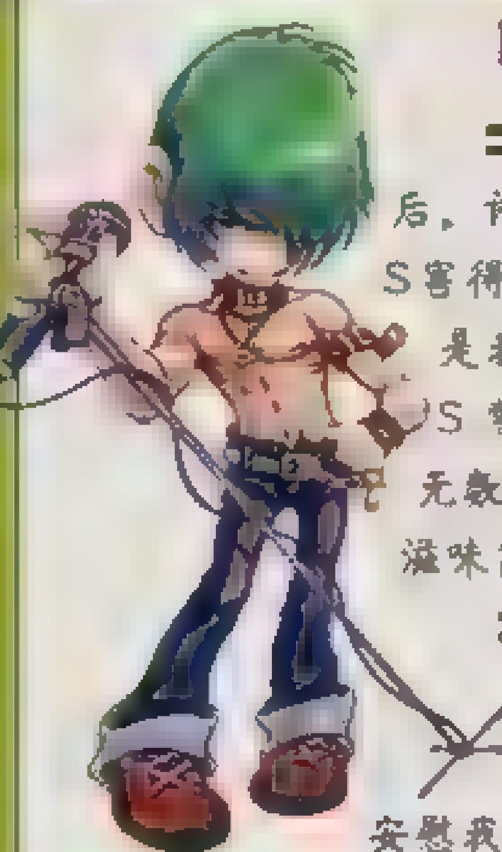
喜欢音乐游戏的朋友绝对不能错过NDS上的《大合奏》，这绝对是掌机、家用机音乐游戏史上的一个里程碑！这一段时间阿修罗都奋斗在PRO难度以及作曲模式中，已经录入了京剧《淮河营》、古曲《满江红》(记为"まんじゃんほん")和《苏武牧羊》(记为"すうむやん")，还有台湾民歌《卖汤圆》，正在努力制作其他歌曲！不知道哪里可以找得到《魔神Z》的曲谱呢？（搜索中）



▲可爱的虫子，快进化成巴大蝴吧！（爆）

马上就能玩到《SRW GC》了！《OG2》的发售日也已经决定在明年2月初了，2月底还有《OG OVA》可看，真是口水直流啊！

D·S



〓上期特别企划《民以食为天》刊出后，许多愤怒的读者纷纷来信"指责"D·S害得大家饥火焚身。其实，最深受其害的是我本人才对。在做这个企划的时候，D·S常常一边忍着饥肠辘辘的痛苦一边在无数垂涎欲滴的美食图片中精挑细选，那滋味简直是……不堪回首啊>_<



▲本期流行专辑《飘》——赵薇。

〓前些日子大病了一场。就在卧病在床的某个晚上，忽然收到了可爱的妹妹从远方打来的电话，听着她为安慰我而倾情哼唱的那首《普通朋友》，一种莫名的感动险些使我落下泪来，不过病痛却在不知不觉间消退了大半……这份孤寂中的祝福我将永世难忘。但愿即将考研的她一帆风顺，亲手推开自己的梦想之门。

〓【不让我挽回 是你的另一种不妥协 你的永不后悔 时时刻刻痛彻我心扉 可知心痛的感觉 总是我在体会 看我心碎 你远走高飞】曾经觉得张学友的《回头太难》未免太过悲观，然而现在终于懂得，想让一个人回头真的好难好难……

阿迪



1."时空的交错，由你自己去拯救自己。当你改变命运的同时，你也在制造命运。"育碧的《波斯王子：武者之心》看来并不仅仅只是一个ACT，许许多多的游戏内涵都值得人去思考和玩味；

2.有时候突然感觉自己就像个电池，无论昨晚熬得多晚，只要一坐上办公桌旁的椅子就充满了精神。一想到电池，就回忆起劲量电池网球明星张德培的某个广告："劲量，浑身是劲！"，我们是在享受工作而不是重复机械操作；

★每当有空的时候，就会和Gouki、卡伦、猫太他们一起去踢足球，大概一个月踢个三四次。5人制的小场同样玩得很投入，感觉自己的体力正在慢慢恢复之中。工作了之后特别珍惜这样踢球的机会。可能是以前当守门员时留下的指挥后防的习惯吧，如果踢得懒懒散散、节奏拖沓的话，阿迪可是会"破口大骂"的噢。

多边形



○截稿前一天忽然得了重病，发烧＋头痛＋浑身酸痛，所谓积劳成疾大概就是这个意思吧，再次感觉到身体的重要性，各位玩家可要注意健康啊！

△《丛林生存手册》已经全国上市，各位玩家快点下手吧！另外……"Black Project 2"已经启动……

□接近年关，大作频频，编辑部目前呈现出一片"人人有攻略"的热闹景象，大家都忙得不亦乐乎，而玩家您只需要每期瞧好吧！

×头痛……昏睡中……

LIKY





◆《掌机王SP》第7辑上市中，想深入了解NDS就不要错过。

◆自从买了NDS就一直为屏幕而操心，那个触摸屏经常要划来划去，真心疼啊，后来买了块HORI的原装贴膜，上屏贴上后效果真不错，清晰明亮，跟没贴一样，可是下屏贴膜就……每一笔下去都是一条划痕，没一会儿就伤痕累累了。虽然伤的只是贴膜，可是看着真不爽，还要继续寻找合适的贴膜。

◆超级期待PSP，希望这款掌机不要让我失望。

SOUL



■最近都在玩《DQ8》，这真是个花时间的游戏，SOUL绝大多数休息时间都被《DQ8》所占据……其他所有娱乐方式也被完全冻结，不过这次真正感受到了所谓《DQ》的乐趣所在。



▲《国家财宝》据说动作场面非常多，凯奇这样的演员竟然能够吃得消。

■一直都在听《Michael Jackson：究极收藏》，不得不说，MJ果然是The King Of Pop（流行天王），这次放出的MJ以前未正式公布的歌都相当不错，而《危险之旅》的早期版本《Dangerous (Early Version)》也给人全新感受啊！

■还是有关于听的，玩过《MGS3》之后听《MGS3》的原声，全身数次起了鸡皮疙瘩……太感动了！最耐听的就是《Snake Eater (Instrumental)》及《METAL GEAR SOLID Main Theme》，推荐大家欣赏。

■聊一下最近的好莱坞电影。尼古拉斯·凯奇的《国家财宝》在美国已经突破1亿美元票房了，不错啊，之前SOUL还很担心这部新片会失败呢。《亚历山大大帝》两周才近3000万美元票房，哎，之前看预告片就感觉很提不起兴趣，果然票房不行……这部电影的成本可是1.5亿美元。

马修



◆最近每次接短信，手机都会发出空间警告，而来自于父母的寄托、朋友的祝福等等的短信却很难下手删除。

◆《火焰之纹章 圣魔之光石》终于要打通了，不过中途一位MM死掉了，所以至今仍极度郁闷中，正准备再打一次。

◆把NDS接上音箱玩《大合奏》效果挺不错，不过有时会出点小意外，比如某天马修正陶醉在自己的演奏中时，忽然声音嘎然中断，NDS没电了……

◆每次截稿后，都要对电脑桌面和办公桌面进行整理，好繁琐地说。

www.plumbook.cn

胜负师



▲国内的"鲨鱼数码"工作室为胜负师制作的3D形象，还不错吧？

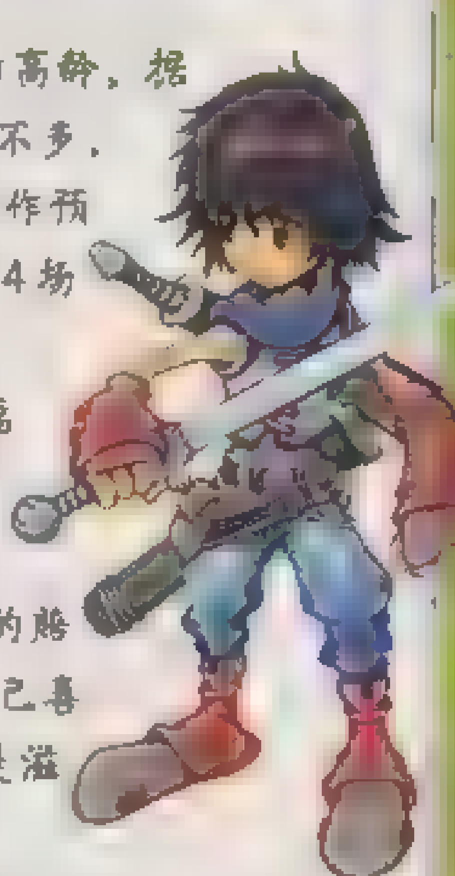
Ⅰ 《红侠乔伊》杂兵纸模的活动受到了很多玩家的支持，小胜的确低估了大家的动手能力。而其中很多玩家的摄影技巧和幽默创意也让小编们叹服，下期"杂兵摄影大赏"与各位一同分享。

Ⅱ 胜负师不算是纯正的掌机FAN，不过NDS还是让我玩得很开心。《为你而死》给我的印象最深，不过地狱难度对触摸屏具有的"破坏性"也让人汗颜。

Ⅲ 一转眼就到年底了，对着发售表，好像年前已经没有什么自己关注的游戏了，不过这也让我对2005充满了期待。

Ⅳ 无力抱紧看着又伤心 偏你想起我爱你 想追又自己鼓不起勇气 我心中黑白 无力靠近揣测你的心 今夜又会在那里 窗外的风起天下起小雨 我心中黑白的画映 〖张学友《黑白画映》〗

沙罗



看来终究是岁月不饶人，杉山光一老爷爷也抵抗不住73岁的高龄，据说（据说而已）这次仅为《DQ Ⅷ》创作了38首乐曲。乐曲数量不多，这点真的很令人遗憾。不过老爷爷的实力果然强劲，看看他的工作预定安排，光是2005年一年中他将要参与演奏的DQ音乐会，就有4场之多……

这次的《DQ Ⅷ》攻略原定是推出全剧情中文对白，无奈篇幅（似乎每次都是这个借口……）等问题，最终……这里还是要请大家原谅，并多多给予沙罗支持了。

《TRS》的官司终于有了结果。任天堂胜诉并获得7千万日元的赔偿。虽然对其中那长达25万字的案件经纬不是很了解，但眼看自己喜欢的游戏就这么被告，而且以后也无法再度推出续作，心中很不是滋味……哎。

《机战 原创世纪2》已经定于明年2月3日发售，那时已经接近春节。不知以前经常跟朋友们比谁先通关的现象是否还会重现。但相信这一次，终于有机会在家中细细品位至今未曾碰过的《忍者龙剑传》和《光环2》了吧。哦，对了，还有游戏时间尚未超过5小时的《仙乐传说》和《荒野兵器》……(泪)

GOUKI



◆经过接近一周的努力，《潜龙谍影3 丛林生存手册》终于完成。其中还经历了一次不大不小的惨剧……大家买到DVD看到最后就知道了。为了庆祝《手册》的完成，自己特地去把头发剪短了，现在的头发长度是这几年最短的一次了。

◆《潜龙谍影3丛林生存手册＋初精DVD》，全国的MGSer绝对不可错过！

◆有几周没踢球了，最近的时间全都被《MGS3》所占据。

◆《功夫》是一定要去电影院欣赏的，等着看众编辑下期的观看感吧。

◆最近因为和银行打交道比较多，终于知道原来用上海浦发行的银行卡来转账汇款是不收手续费的……早知道就早点办了。这样应该能省不少钱……

卡伦



▲《功夫》12月23日便要全国公映了，强烈期待



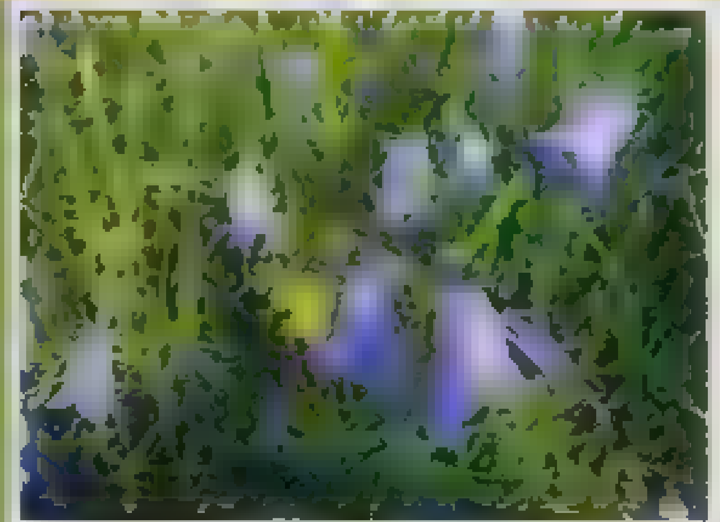
■在老爸的严厉要求下，我不得不买了个摄像头以和家人进行视频。而这也让我第一次看到了家中那只刚出生几个月的小狗。啊，好想回去抱一下……

●硬盘白益吃紧，因此刻盘计划只好再度展开，照这种趋势来看，大概不久之后就该入手DVD刻录机了吧。

◆在踢了几场球之后，现在球感和体力终于慢慢找回来了。不过想要恢复到大学时期那种水平的话应该还要过一段时间。

★"严禁熬夜，每天喝一杯牛奶，多吃水果，不要经常去快餐店吃饭，再好好学习一下英语，把你房间里的那些袋子好好收拾一下，还有，多注意一下自己的身体，你就是不会照顾自己……"每次打电话时基本上都要受到GF大人以上若干的谆谆教导，呼呼，今天的天气真好呀。

邪魔天使


▲同学在英国拍的照片 很有意境哦。



▲NDS真是物美价廉的主机，不过我一直拿它来玩GBA游戏，被众编誉为暴殄天物的典范。

▲《MGS3》什么时候才能听到明夫桑的声音啊！（打滚ing）

▲料理果然还是自己弄起来才好吃，不过特产这东西的确是要强调产地的，怀念重庆的酸菜。

▲西红柿2个，大土豆1个，洋葱1个，西芹1根，排骨半斤。先将排骨煮熟，去尽血泡，然后放入西红柿，3分钟后放入土豆，接着等土豆软化后放入洋葱，5分钟后放入芹菜，接下来就慢慢熬吧。注意不要将土豆煮化了，最后加入盐、鸡精。（注：加入胡萝卜味道更佳，不过依大家的口味来吧，洋葱可换为东北大葱。）

纱迦



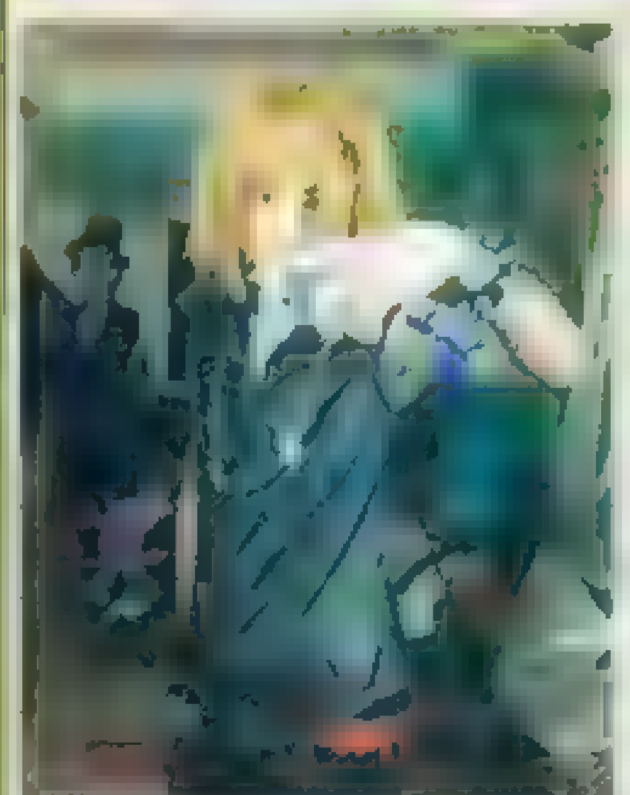
☆最近一直都在玩《DQ8》。对于此系列的博大精深早有耳闻，但因为各种原因只在"前辈"的带领之下草草通关过六代。如今认真一玩，果然令人心动。玩过之后真希望能尽快推出以八代引擎制作的六代啊！不过想来也就是这两年的事情了吧？

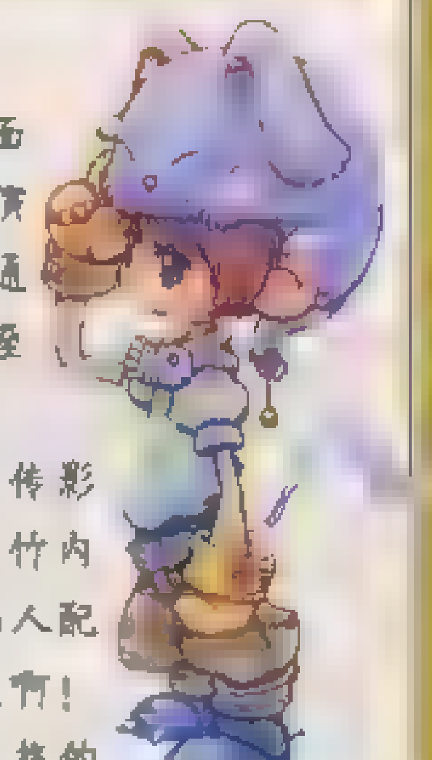
☆《王国之心2》美版发售日已定！2005年9月14日——我晕。不过一想也是，《凡人物语》、《浪漫沙加》、《FF XII》……这么多大作后才轮到《王国之心2》，明年9月我们能玩到就算不错了！

☆上期在"读编往来"里提了提DC，没想到引起了一些DC玩家的共鸣。想当年我的DC还是用自己打工赚的钱买的呢……现在想来真是一段宝贵的回忆啊！

☆12月23日，周星驰的《功夫》就要上映了！不过到时候不知是否正在赶制《决战III》攻略中……不行！就算天上下刀子也要爬去看啊！

猫太


▲手机广告？No！这素猫猫的死党DBoy君的最新COS哦！帅吧！



◎PSP越看越想买啊！不但画面超强，而且功能似乎也不错。看到演示《到哪里也在一起》时，还可以通过多多与其他的PSP玩家交流，甚至可以写日记什么的，快受不了啦！

◎再次细看《凡人物语》的宣传影像，发现原来主人公杰克的声优是竹内顺子（为《火影忍者》主人公漩涡鸣人配音）！这……这叫我怎么可能错过啊！（其实本猫也比较喜欢中世纪欧洲风格的游戏呢！嘻嘻，没想到吧！）

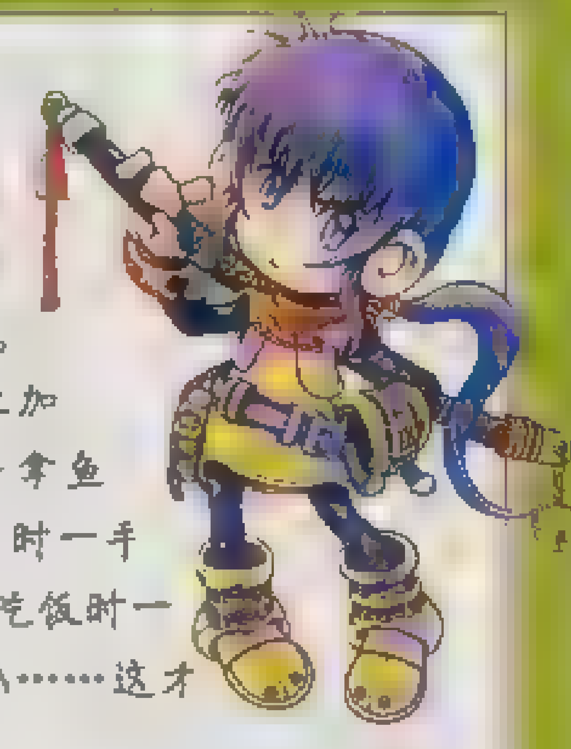
◎猫の健康小知识——每天保持六个一，可提高防御力：睡一个好觉、做一番运动、做一次简单按摩、做一回白日梦、参加一次艺术活动、与知己交流一次。

◎Gackt再次推出《12月のLove song》，这次是新的混音版和韩文版（去年是普通版和国语版），看来Gackt对语言的爱好真的十分执著（另一观点来说就是好学）。

◎《掌机王SP》从下期开始就是半月刊啦！大家一定要捧场哦！尤其是"索尼克专递"！（嘻嘻！幸好LIKY没看到，不然肯定被删）

星夜


▲《争分夺秒》虽然明显是模仿《二十四》和《无间道》，但其剧情也算是可圈可点的。



★最近喜欢上港剧《争分夺秒》，偏偏赶上最近任务繁重。还好有PDA在手，晚上加班回寝室的途中一手拿鱼丸一手拿PDA；刷牙时一手拿牙刷一手拿PDA；吃饭时一手拿筷子一手拿PDA……这才叫争分夺秒嘛！

★刚刚制作完"2004八卦新闻"特企，就惊闻联想收购IBM全球PC业务。这台"蛇吞象"的大戏实在令人哑口无言，看来这个世界上确实没有什么事是不可能的。

★PSP终于要来了，要是买的话口袋里就要放两部掌上设备 [illegible]，还好[illegible]了[illegible]酷[illegible]的腰包，不过这样一来两部机的很多功能都重叠了啊！看来还[illegible]个理性的[illegible]，借一部来感受几天再说吧！

www.plumbook.cn

彩信谍报

——最新最快的游戏简报！

抢先获取第一手详细的游戏情报！

小编精心准备的购买推荐度参考！

网罗全部超级大作及二线作品！

缤纷下载精品手机游戏图片！

订阅和资费说明





编辑短信GAME 发送到8002601

仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8~12期精品游戏资讯

飞线互动客户服务电话：010—85860661

SHARE FREEDOM

MOBILE ZONE

手机快报 Console Express

索尼爱立信 J200c



【型号】	J200C
【颜色】	黑色或白色
【网络格式】	GSM GPRS 900/1800/1900MHz
【尺寸】	104 × 45 × 12 9mm
【重量】	大约 80 克
【通话时间】	最长 270 分钟
【待机时间】	最长 210 小时
【上市时间】	2004 年 10 月
【屏幕】	4096 色 STN 彩色屏幕（128 × 128）
【铃声】	40 和弦
【扩展功能】	T9输入法，支持中国农历，索尼爱立信传统的人性化菜单，支持GPRS，支持ERF STK，内置任务管理器和音乐编辑器，有快速拨号功能
【价格】	未知（低价机）

比较熟悉老款索尼J26（这可是一款相当不错的机器哦）的朋友可能会对这款机器比较眼熟，因为J200c在外形甚至按键布局方面都与J26有着些许相似之处。当然时隔3年，J200c与J26相比有着更强大的功能和彩色显示屏，而定价却几乎可以肯定低于当年的J26。索尼爱立信与众多手机厂商一样，在追求高端、尖端产品的同时，不忘照顾到低端市场。毕竟拿手机仅仅当电话用、偶尔发两条短信的用户大有人在，这些用户不希望花大价钱浪费在一个电话上面。（笑）如果你仅仅注重基本通话功能和一些简单应用，那么这款机器一定会很适合你，与J200c同时发布的还有一款T290，功能与J200c相近，但是造型上更方正一些，根据目前的资料，T290比J200c缺少红外线功能。

读者推荐铃声

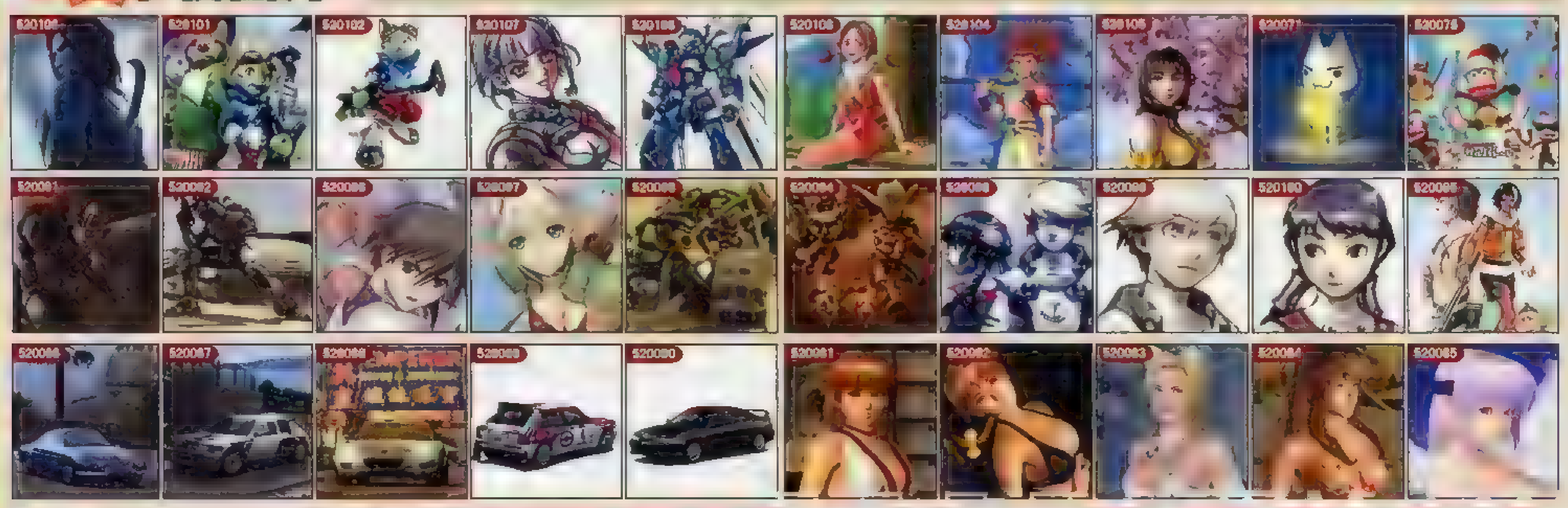
《最终幻想 水晶编年史》BOSS战	发送 211205 到 335598
《异度装甲》：The Soft Wind Sings	发送 211206 到 335598
《最终幻想Ⅷ》战斗音乐	发送 211207 到 335598
《幻想水浒传 2》：美丽的清晨	发送 211166 到 335598

空中网 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评论”和“Gamehao有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）



◆图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010—68083013

©SEGA CORPORATION,2004 ©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 Sony Computer Entertainment Inc. ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved ©TECMO,LTD.Team NINJA 2004 ©Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in the game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties KILLZONE is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe ©2004 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. All rights reserved ©BANPRESTO 2004 ©SOFTMAX CO LTD ©BANPRESTO 2004 ©2005 HUDSON SOFT
Jak 3 is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment America Inc
©2004 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved

互动信箱

互动通道① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
互动通道② 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
互动通道③ 手机短信 移动手机发送 UC+意见与建议到 33557770 联通发送到 930577…

读者意见是对编辑的最高指示！ UCG期待着您的意见和建议！ 三条互动通道向您开放！ 也许一个小意见就会让UCG令您更满意！ UCG会因你而变！

读者对12B封面的意见

北京白雪：不太喜欢这种风格的封面。说实话，在报亭买这本杂志时，光看到那张林克的图我都没敢认，看到"ファミ通"的字样，才确认是《游戏机实用技术》。

长春任鹏飞：用图不错！不过感觉下面倾斜的橘色大号字的搭配不是很好！

上海殷斌：用图不好，给人一种小儿科的感觉。

北京曲超：主角为林克，手套上印有UCG，希望以后保持这样的做法。

雷州韩春森：封面丑，色彩不漂亮。

宜昌周全：这期的封面可真够差的，上两期的感觉全没了，颜色特难看！

编：12B封面用图的画师是笨笨鱼，他的画风非常独特。《掌机王SP》第一辑的封面就是他的手笔哦。但看起来，我们不应该把他的风格搬到《游戏机实用技术》上。另外，我们也承认12B的封面乱了一些，最下角的字确实过大。所以，这两期我们在封面用图和文字方面都相应做了改进。请大家继续关注我们的改进工作吧。

读者对12B赠品的意见

上海胡晓春：赠品不错啊，很喜欢，希望能多送点海报吧，好长时间没送了……

江门陈广昌：不太喜欢，没什么摆设价值，风一吹就倒了，上期的尤娜琉库的随意贴好多了。

百色杨智超：赠品站不稳的，我最希望有海报送了。

雷州刘弟：赠品实在是没话说，只能说拜拜你们了，太感谢了！

北京白雪：赠品我很喜欢。我拿到的是绿色的那款，摆在办公桌上怕引来非议，所以就拿回家了。下期送台历吧，好吗？

编：对于赠品立不稳的情况我们也发现了，今后会更注意这方面的问题。这期赶上圣诞，给大家送上两张圣诞明信片，希望大家喜欢。大家提到的海报，这期就先加送一张八开的吧。台历嘛，市面上太多，要送的话，可能得特别一些。

读者对新作短波的意见

康剑：这样的设定我觉得非常棒，既美观，又给别的文章省出了好多的地方，很好，我十分赞成。

昆明张立明：我觉得12B的新作短波非常好，图文并茂，用很短的篇幅介绍了游戏，又有截图，很好啊。

雷州韩春森：新作短波很不错，信息很快！

连江倪孔亮：觉得不错！应该跟速报区别起来，大作、人气高的用速报那种大篇幅，无关紧要的用短波。

北京白雪：对"新作短波"这块我有个小建议：不同主机游戏的信息条可不可以用颜色区分一下

本期改进

存在的问题：12B封面图太过幼稚，不好看；文字乱。

改进措施：我们特意请画师绘制封面时向成熟化靠拢，人物面貌也尽量选择大众喜爱的类型。当然，成熟也会有个限度，不会画成阿姨和大叔的！另外也请向我们投稿封面用图的读者注意这个要求。文字乱的情况，我们也作出改进了。

礼 本期为读者准备的礼品



1名

金属封面笔记本



5名

Q版小编形象随意贴



100名

问

1.本期封面和赠品您喜欢吗？

2.您对本期的特别企划满意吗？为什么？

3.如果您看了本期的攻略，请说说您对攻略的意见。

4.对黄金眼有什么意见和建议。

5.买到了《潜龙谍影3丛林生存手册》了吗？是否对这种攻略DVD的形式满意？

6.请您对本期的Gamehalo提出意见。

7.欢迎大家指出杂志中的错误和不足之处。

呀！现在不分机种全都是桔色的看起来不太方便。

编：感谢大家的评价，我们尽量做好。白雪读者的建议，我们上期改版时就采纳了。谢谢大家的热情指导哦。

读者对12B特企的意见

江门陈广昌：这次企划相当棒，精美的插图，深入的追溯回顾，而且背景色彩也运用得很好，烘托了角色，像林克的绿色底，大金刚的红色底，索尼克的蓝色底，我很喜欢。

上海王冠：超赞！我一个字一个字很仔细阅读了，图片也很丰富！

昆明张立明：12B的特别企划我觉得比较失败，原因就是这种文章实在是炒冷饭，类似的文章很多杂志都有，况且这种东西比较FANS向，建议杂志以后少用这种文章。

石家庄臧铉：特别企划不错，既长见识又长知识，绝赞！

编：正如张立明读者所言，这次特企确实有点炒冷饭的感觉。但好在还有些可读性。今后我们争取做出更多有创意的专题来。

读者对12B攻略的意见

江门陈广昌：《塞尔达》的攻略做得很不错，我更期待单行本的攻略。

北京白雪：我现在正在玩《光明之泪》和《妖精战士》，这两篇攻略还是不错的，帮了我很多忙。

雷州刘弟：攻略也不错，不过《GTA》应该介绍一点支线任务、一些有趣的挖掘！

百色黄晓宇：攻略方面，我认为介绍的篇幅太少了，讲得不够详细。

编：有时攻略的详细程度确实会受到页数的限制。我们只有尽量在攻略中少说废话，多为大家做实事。

读者对12A光盘的意见

康剑：本期的《绝体绝命都市2》让我眼前一亮，感觉非常不错！最近为什么没有游戏经典场面了，我很担心小编忘了。

昆明张立明：本次最好的节目就是《绝体绝命都市2》，有影像也有比较到位的解说，我认为这种形式应该多一些，反观《魂斗罗》的达人演示，由于缺少了解说，尽管达人们的演示是够强，但是没有解说怎么看都觉得别扭！

洛阳张洋：《魂斗罗》的内容不要用字幕来说明，用语音最好了。

编：关于《魂斗罗》的配音问题，虽有时间上的难度，但确实是我们做得还不到位，读者们指出的问题我们会尽量去做到。

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

12B互动信箱送礼名单

[illegible] 北京海淀区 杨军

[illegible]	[illegible]	绥化	庞红旭	鞍山	[illegible]	大连	宋任超	[illegible]	杨麟	揭阳	姚秀峰
[illegible]	[illegible]	大连	费骥麟	佛山	[illegible]	青岛	宋伊凯	三明	杨欧	清远	钟成
北京	白雪	北京	冯广耀	台州	林文波	惠州	苏鹏霖	合肥	杨志远	[illegible]	钟晖
重庆	陈鹏	个旧	冯磊	揭阳	林嘉炼	南宁	孙笔飞	吴江	[illegible]	自贡	钟翔
湛江	陈燕斌	无锡	[illegible]	无锡	[illegible]	重庆	王冬	[illegible]	于青	西安	周晨
佳木斯	梁毅	贵阳	何绮凤	南充	刘骋	成都	王俊峰	宁波	于之皓	平湖	朱慧超
柳州	[illegible]	南充	洪轩	乐山	刘岩	哈尔滨	王剑洲	成都	余超	133***9 705	
[illegible]		昆明	胡俊华	衡阳	[illegible]	北京	王鹏程	江西	余荣森	135***07152	
[illegible]		梧州	华静	[illegible]	卢桂秀	营口	王平	上海	[illegible]	135***1830	
西安	白杨	[illegible]	黄俊标	松滋	[illegible]	兰州	[illegible]	杭州	张西辰	[illegible]	
太原	陈俊杰	寿光	黄林	广州	[illegible]	成都	[illegible]	太原	张景昱	[illegible]	
泸州	陈忠	广州	[illegible]	[illegible]	宁旭	[illegible]	[illegible]	[illegible]	张科	[illegible]	
濮阳	戴浪	[illegible]	金丹	[illegible]	欧辰	[illegible]	[illegible]	[illegible]	张晨	137***2 7 8	
上海	戴超	[illegible]	[illegible]	北京	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
天津	丁弘	[illegible]	[illegible]	北京	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	张垣	[illegible]	
南京	董跃国	昆明	李俊宏	西安	[illegible]	无锡	徐寅阳	洛阳	[illegible]	138***79638	
上海	段强	北京	李亮	芜湖	阮磊	昆明	许金鑫	平远	[illegible]	138***60316	
西安	段凯	柳州	梁栋	襄城	时远	阳泉	杨帆	郑州	赵振鹏	138***8 305	

UCG期待着[illegible]的[illegible]和建议

[illegible]办好一本属于游戏爱好者的贴心杂志[illegible]希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。[illegible]



老牌新慧福智慧卡系列



产品名称	产品功能
1代64M	可卡对卡烧录，宝盒下载，火线烧录。
1代128M	
2代128M	可烧录合卡，火线下载
3代128M	带金手指功能，USB接口线烧录，可充
3代256M	电电池，与EZ同质不同价，软件兼容。

另推出：以坏卡换新卡业务，32MA卡回收5元；64MA卡回收10元；128MA卡回收20元。以解决新慧福老客户的后顾之忧。出厂批发价请与本公司刘先生接洽。

声明：原新慧福业务员游先生、范先生已脱离本公司，今后所为与本公司无关。本公司已将他们所经销的产品权限收回，由本公司直接对客户联系，解决返修调换的后顾之忧。市面上出现假冒的智慧卡，质量低劣，望客户直接与厂家取得联系，谨防上当，造成无法换货和修理。

联系电话：0755-26723533 手机：13632954768
网站：www.mygba.net www.newwise.com Email:qicd@163.net
邮购地址：上海市普陀区西康路1505号1楼25档 电话：021-62779909
交通银行太平洋卡：405512 6631 7280 404 刘先生
农业银行：103 039 911 100 787 8069 刘先生







HTTP://WWWDOJI-SHOP.COM
上海道具馆仓储大卖场
全机种正版一网打尽，日本特价风暴天天袭来！
欢迎外地客户邮购！
主机
NDS(日版) 1550元
NGC 各类限定主机全都有货
仙乐限定 2300元
双蛇 2450元
普通NGC 1180元
PS2
70000型 16XX元
70006型 14XX元
5000X型 全部标配 1550元
XBOX
真的限定DOA最终限定机器 全套 3580元
其他所有同捆机器 电询
SP 最新
王国之心限定套装 1580元
普通版（一套） 850元
服务的正规化绝非一般的商店
成为会员 特价无限
地址：上海市静安区康定路626号
邮编 200040
公交线：76、54、24、23、138、地铁二号线静安寺下
营业时间：10：00—20：00



上海王子电玩
(原上海王子游戏) http://wzdw.nease.net
邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 TEL：021-53837005 邮编：200021 收款人：王君春
本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取！
为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。
版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅
本店高价回收和贴换各种游戏主机 欢迎新老客户光临！
GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询。



#0304 GBA影相机：
内置 8MB BYTE 记忆体
可存26幅以上之相片
640×480解像度
任何环境都可拍照
可调节色彩对比、加强蓝、加强红或浓彩
每九幅同时显示或每幅独立显示
可随时删除相片
支援USB上传相片
公司地址：香港新界葵涌葵丰街33-39号华丰工业中心第一期11楼C座
电话：(852)2748-7098 传真：(852)2387-9849
联系人：（国外）胡小姐 melody@hkems.com
（国内）温小姐 helen@hkems.com
公司网址：http://www.hkems.com



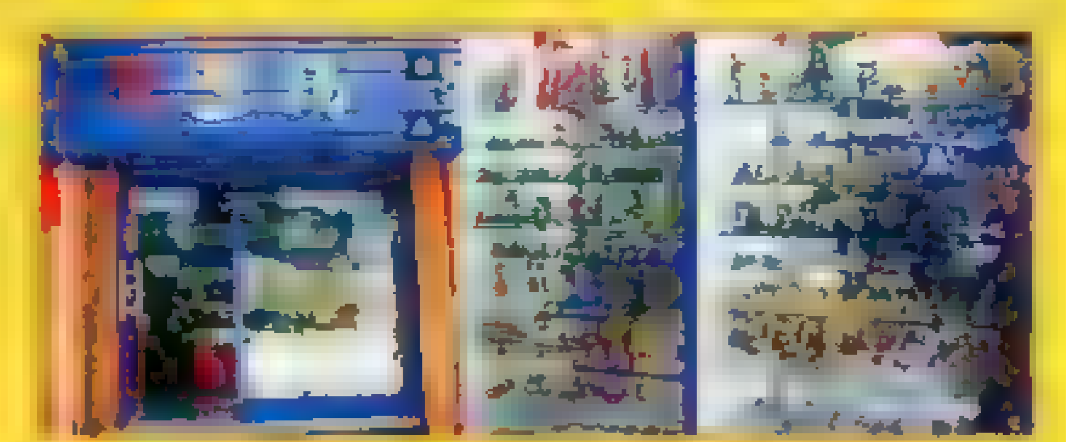
上海泰康商贸
上海P·K数码电玩专营店
PS2two 1380元
PSII50000型 1850元
PSII50001型 1430元
PSII55006型 标配 1600元
PSII50006型 标配 1430元
PSII50007型 标配 1430元
PSII50004型（欧版限定版）水蓝色 1680元
PSII50002型限色限定版（双手柄） 1750元
XBOX港版（白金限定版） 1800元
XBOX绿光限量版 标配 1680元
XBOX绿光光环版 1780元
XBOX夏日水晶版 1550元
XBOX纯白限量版（全球限1000台） 标配 5XXX元
NGC美版 1050元
NGC日版 1200元
NGC仙乐传说（套装机） 1900元
NGC版神限定版 1600元
游戏精品
地址 上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
欢迎邮购

南京风云电玩

电玩时尚 游戏精品
网址：www.fy-game.com



地址：福中数码港三楼 电话：025-66862867



地址：中央路 47 号 电话：025-66862866 鲍先生

邮购部
所有邮购物品均经专人检测，款到当日发货
地址：南京市中央路 290-2 号 风云电玩
陈强（收）
电话：025-83462500 邮编：210037

维修部
1、中央路 63 号 电话：025-83612540
联系人：陈先生
2、中央路 290-2 号 电话：025-83421324
联系人：东先生



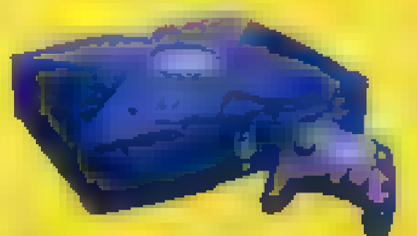
小神游 GBA 热卖中



小神游 SP 热卖中



PS Ⅱ 39001+ 原装震柄 + 电源	1280 元
PS Ⅱ 50007+ 原装震柄 + 电源	1480 元
PS Ⅱ 50006+ 原装震柄 + 电源	1520 元
PS Ⅱ 55006+ 原装震柄 +GT4 原版	1620 元



XBOX 生与死限定版（抱枕，生与死在线，DVD 遥控器）	3200 元
XBOX 水晶版 + 双原装震柄 + 电源 +AV 线	1550 元
XBOX 普通版 + 原装震柄 + 电源 +AV 线	1380 元

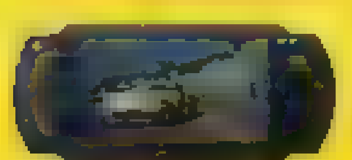
凡在本店购买 XBOX 主机，均现场免费系统升级。

本店所有售出主机均保留原厂封条，开机画面。售出新机一律七天包换，保修一年，终身维修。

24 小时热线：13327824999 陈先生 13357826279 徐小姐



NDS 现货热卖中



PSP 现货热卖中



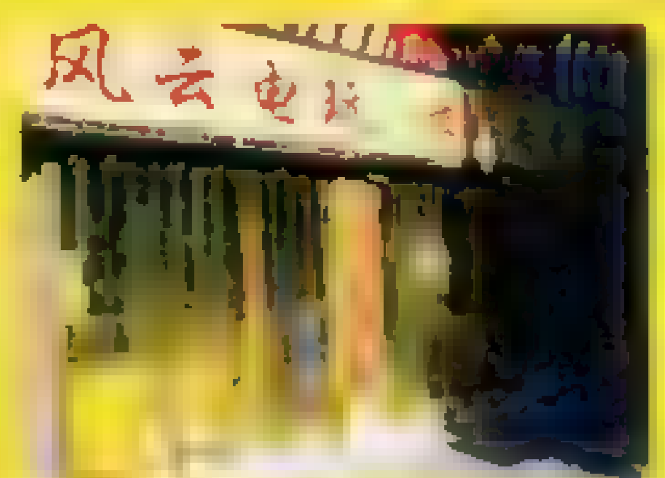
PStwo：1380 元

鼓楼总店



★中央路 63 号（鼓楼隧道北口）
电话 025-83249216
联系人 张先生

鼓楼二店



★中央路 28 号（麦当劳旁）
电话 025-83612540
联系人：李先生

新街口分店



★新街口福中数码港 3 楼
电话：025-66862867
联系人 鲍先生

中央门店（批发部）



★中央路 290-2 号（公交车站旁）
电话：025-83462500
联系人 徐小姐

极限电玩



★中央路 47 号
电话 025-66862866
联系人 王先生

长沙火星 电子总部

批发、邮购、零售
小神游 GBA、GBASP 湖南代理
火星电游网站：www.mars-game.com 正在更新中 可查看游戏的图片、详细介绍、相关的攻略。

GBA 卡

重点推荐

DC 专辑 介绍 DC 硬件 软件 模拟器 上网使用方法 及经典 DC 游戏的攻略	50 元
原装索尼克公仔 + 原装索尼克 1 代 + 索尼克 2 代限定版	60 元
小神游 SP 红色中国龙限量版	请电询（限量 50 台
小神游 GBASP 主机 原装行货	请电询（厂家保修一年无后顾之忧
小神游 GBA 主机（原装行货）+ 原版全中文卡，瓦里奥寻宝记	请电询（厂家保修一年 免除后顾之忧
NDS 主机 + 原版卡 1 个 马里奥 64 百平方米任选一个 1800 元，NDS 单机 1500 元 套 PSP 开始接受订货	
PS2 刀魂 铁拳原装带半柄杆（保一年）	130 元
PS250000# 换机后无法读碟的代用 IC	80 元
PS250006# 50007#，全新原装主机 + 随机带震动手柄 +M3 5 2 版防烧直读（兼容性 95%，+AV 线 + 电源 1580 元。如配其它解码 IC 配置不变	全套 1550 元
PSONE 全新原装原配置 830 元，PSONE 全新主机	540 元
PS 二手主机 A 350 元，PS 二手主机 B	300 元 二手机保修三个月
DC 二手主机 A，400 元，DC 二手主机 B，	350 元
SS 主机 +3D 原装手柄 +AV+ 电源	150 元
PS2 高清晰度 15 寸液晶屏（电脑显器，接收电视信号，接驳码 AV 产品）	1680 元
150 米无线针孔摄像头四件套	380 元／套
NGC 原装全新手柄 120 元 GBA 英语单词速学习卡	80 元
与 GBA／SP 的电影卡配套：CF 读写器，40 元／套，CF 卡 256M 210 元，128M	120 元
XBOX 水晶限定版原装手柄 180 元 XBOX 全新原装光驱 280 元 XBOX20G 原装硬盘	400 元
EZ-FLASH 烧录卡 128M + 烧录器（可烧合卡） 150 元，256M	280 元
GBA SP 盗版火线烧录器 40 元 套 可兼容各种 GBA 烧录卡，	
SP 原装锂电板	80 元
最新精选 GBA 游戏 ROM 集（最近新出经典 GBA 游戏 800 个，	60 元 套
DC 大摇杆 可插记忆卡 振动包	50 元

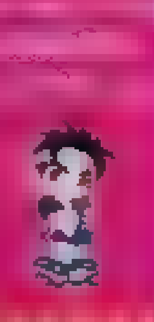
DC 盗版碟

二手主机回收价格

GBASP 主机	400 500 元
GBA 主机	230-300 元
GBC 主机	100 180 元
GB 厚机	40 元
GB 薄机	50 - 80 元
DC 主机	150 180 元
PS 主机	120 140 元
PS2 主机	400 - 800 元
XBOX 主机	400 900 元

换卡业务

在火星购买的 GBA 卡，均可加 10 元更换其它同等容量的新卡带，不同容量的卡贴换，64M 换 128M 加 40 元，2 个 64M 换 1 个 128M 卡 20 元。如想要换的卡已出了中文版，不能贴换。



GBA 配件

EZ-FLASH 烧录卡 128M	280 元
EZ-FLASH 烧录卡 256M	450 元
XG2 烧录卡 256M	480 元
EZ-FLASH2 代烧录卡 256M	520 元
EZ-FLASH2 代烧录卡 512M	830 元
GBA SP 电影卡 2 代	180 元
GBA SP 电影卡 2 代 256MCF 卡 读写器	450 元
GBA 记忆棒月光宝盒 4M	50 元
GBA 记忆棒月光宝盒 8M	70 元
GBA 记忆棒 E-CARD8M	40 元
GBA 记忆棒 E-CARD4M	20 元
GBA／SP 京王电 AV 转换器	140 元
SP 三合一 AV 转换器（无线）	290 元
SP 二合一 AV 转换器	230 元
GBA 前置免改机背光板	150 元
GBA 背光板（改机）	130 元
GBA 超级可调冷光灯	28 元
GBA 白光灯	20 元
SP 摇杆	12 元
GBA／SP 二头对战线	10 元
GBA／SP 四头对战线	15 元
SP 水晶贴膜	10 元
GBA 水晶贴膜	10 元
GBA 机壳	25 元
SP 机壳（有 5 种颜色）	50 元
GBA 北通伸缩灯	18 元
GBA／SP 京王子金手指	70 元
GBA 北通四合摇杆	35 元
GBA 北通散热	25 元
SP 无线耳机 + 收音机	60 元
GBA 卡电池	3 元
SP1800mA 可切换锂电板	60 元
SP 超大容量 1200mA 锂电板	55 元
SP600mA 组装锂电板	20 元
BA1200mA 北通套充	28 元
GBA12400mA 能豹套充	35 元
SP 应急充电器	20 元
GBA 按键导电胶	3 元
SP 按键导电胶	5 元
SP 防反光液晶贴膜	15 元
SP 液晶贴膜	10 元
SP 外壳防磨贴板	10 元
SP 立体声扩音器	40 元
SP 水晶防震包	20 元
SP 北通防震包	25 元
SP 布包	18 元
SP 座充	35 元
SP 腰包	18 元
GBA 普通布包	8 元
SP 旅行布包	25 元
GBA 豪华布包	15 元

PS2 配件：

PS2 原装限定版 8M 记忆卡	150 元
PS2 原装限定版 8M 记忆卡	130 元
PS2 原装摄像头 + 原装碟	450 元
PS2 原装摄像头 + 精装碟	300 元
PS2 原装普通版 8M 记忆卡	130 元
PS2 原装摄像头	250 元
PS2 组装摄像头	180 元
PS2 万用 VGABOX	300 元
PS2／XBOX／NGC 三合一 VGABOX	180 元
PS2 专用 VGABOX	160 元
PS2 网卡 + HACK 引导碟	250 元
PS2 普通原装手柄	130 元
PS2 限定版金色原装手柄	180 元
PS2 组装无线手柄	180 元
PS2 无线罗技原装手柄	380 元
PS2 组装无线手柄 + 充电器	230 元
PS2 香港高仿精装手柄	60 元
PS2 广州高仿手柄	45 元
PS2 组装手柄	35 元
PS2 北通燕比手柄	40 元
PS2 球王手柄	60 元
PS2 专用高精度後膛振动枪	130 元
PS2 原装 S 端子线	180 元
PS2 原装分量线	190 元
PS2 高仿分量线	30 元
PS2 高仿 S 端子线	30 元
PS2 组装 AV 线	15 元
PS2 组装 S 线	15 元
PS2 组装分量 S 线	15 元
PS2 手柄转电脑 USB 口（可接 2 个柄，支持振动 带驱动）	35 元
PS2 四分叉	40 元
PS2 AR3 中文金手指卡 + 碟	75 元
PS2 AR2 中文金手指卡 + 碟	50 元
PS2 原装 50000# 系列遥控器	160 元
PS2 原装 30000# 系列遥控器	100 元
PS2 高仿 30000# 遥控器	50 元
PS2 高仿 50000# 遥控器	50 元
PS2 组装 30000# 遥控器	20 元
PS2 组装 50000# 遥控器	30 元
PS2 原装支架	40 元
PS2 组装支架	15 元
PS2 太十闪光横竖支架	35 元
PS2 鬼武者支架（木防滑）	35 元
PS2 手柄插槽	60 元
PS2 光头 C 头	400 元
PS2 光头 B 头	350 元
PS2 光头 R 头	480 元
PS2 原装全新线圈 + 轴承	40 元
PS2 数据线	20 元
PS2 复位出仓信号线	25 元
PS2 光头复位数据线	20 元
P2 太功率铁盘火牛	35 元
PS2 驱动 C5810	35 元
PS2 驱动 C5810	35 元
PS2 驱动 C6864	35 元
PS2 驱动 C5815	35 元
PS2 风扇	30 元
PS2 原装电源板	80 元
PS2 豪华大布包（装主机配件软件	80 元

PS 配件：

PS 全新原装光头	185 元
PS 翻新光头	100 元
PS(one)7.2 寸原装液晶屏	750 元
PS 原装 PDA	85 元
PS 1M 记忆卡	10 元
PS 原装记忆卡	20 元
PS 原装普通手柄	18 元
PSone 7.2 寸原装液晶屏	750 元
PSone 北通小手柄	15 元
PSone 原装震动手柄	43 元
PSone 组装手柄	5 元
PSone 组装震动手柄	23 元
PS 摇杆	45 元
PSone 原装电源板	35 元
PSone 组装电源板	20 元
PSone 中文金手指卡	43 元
PS S 端子线	10 元
PS 组装 AV 线	10 元
PS 手柄延长线	5 元
PS 原装四分插 + 原装线	45 元
PS 原装鼠标	35 元
PSone 直读 IC	25 元
PS 保护电阻	10 元
PS 导电胶	1 元
PS 光头润滑油	7 元
PS 光头托盘	12 元
PS 光头支架	30 元
PS 数据线	15 元
PS 物镜	8 元
PS 原装激光管	15 元

DC 配件：

DC 原装光头 + 座	130 元
DC 原装光头	80 元
DC 光头托盘	20 元
DC 组装手柄	30 元
DC 原装飞行摇杆	70 元
DC 格斗手柄	35 元
DC 原装鼠标	30 元
DC 原装枪	70 元
DC 导电胶	1 元
DC 原装记忆卡	60 元
DC 组装 4M 记忆卡	25 元
DC 组装振动包	18 元
DC 原装电源板	40 元
DC 原装 S 端子线	12 元
DC 手柄延长线	8 元
DC 光头数据线	9 元
DC 光头驱动板	40 元

SS 配件：

SS 3D 原装手柄	40 元
SS 倒转	25 元
SS 金手指	80 元
SS 真 8M 记忆卡	75 元
SS 原装电影卡	100 元
SS4M 加速卡	65 元
SS JVC 光头	88 元
SS 电源板	30 元
SS 直读 IC	55 元

北京嘉兴游戏机经营店

大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号

模型中心热线电话：010-64035610　　游戏中心热线电话：010-64031591

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　　收件人：[illegible] 先生　　邮编：100010

公交线路
- 乘103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、康恩专线到美术馆站或沙滩站下车（美术馆正后方）
- 乘104、108路至大佛寺站下车　• 乘2路至宽街下车
- 乘112、60路至亮果厂站下车

GBA卡大全　GBA卡免邮费

[illegible]

微软X-BOX、日版+直读（热卖中）

原装主机

主机	价格
原装 PStwo 70000型（超薄）（主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线）	1360元/邮资50元
原装 PStwo 70006型（超薄）（主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线）	1395元/邮资50元
原装 PS2 50000AQ型水晶蓝（主机+原装电磁振动手柄+AV线）送电源　完美套	1750元/邮资50元
原装 PS2 代理版（主机+原装振动手柄+中文正版游戏一个+电源22V+AV线）	1988元/邮资50元
原装 PS2 50006型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1480元/邮资50元
原装 PS2 50000型紫色透明限定版（原装电磁振动手柄+AV线+电源+40G硬盘和网卡）	2650元/邮资50元
原装 PS2 50000型　象牙白（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1850元/邮资50元
原装 PS2 50000型　樱花粉（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1850元/邮资50元
原装 PS2 50001型（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1560元/邮资50元
原装 PS2 50002型SS银色（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1580元/邮资50元
原装 PS2 50001型限定版（主机+原装电磁振动手柄+网卡+正版游戏）完美套	1680元/邮资50元
原装 PS2 50007型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1450元/邮资50元
原装 PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1610元/邮资50元
原装 PS2 50000型（黑色透明）（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1880元/邮资50元

GT4 500周方向盘 1600元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

主机	价格
微软X-BOX 主机+直读	1590元/邮资50元
微软X-BOX 绿色透明限定版+[illegible]	1780元/邮资50元
微软X-BOX 光环限定版+[illegible]	1690元/邮资50元
微软X-BOX [illegible]透明限定版	1695元/邮资50元
索尼PS one（原装振动手柄+AV线+电源）	580元/邮资30元
任天堂原装128位NGC（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	980元/邮资30元
任天堂128位NGC+GBP（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	1590元/邮资30元

铁骑2 1950元

PSII罗技手柄（4种颜色）390元

嘉兴维修中心 三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开発费（只收取维修配件费）

[illegible]

100%全部修复让您放心使用。

配件大全

[illegible]

NGC正版碟

[illegible]

攻略大全

[illegible]

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

GBA合卡 [illegible]

本店现场加装GBA夜光板 原装 230元

无需预订，现货供应 团购电询！

GBA-SP小神游 请电询
GBA小神游带卡 请电询

诺基亚N-GAGE QD（行货，全中文）2080元
诺基亚N-GAGE 1680元

www.chinatvgame.com.cn　www.game177.com　欢迎加盟 欢迎点击

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

银河电玩 Game Club-YH

庆祝人民广场旗舰店开张

酬谢新老顾客对本店的支持：

PS2 50007主机全新+原装振动手柄+防烧IC
原装记录卡+AV线+大功率电源+游戏10张　1420元

本店新到小神游GBA SP　请电询（价格特优）

本店开始招收会员

您希望购买到价廉物美的产品吗？
您希望购买到豪华配置，您自己独有的产品吗？
您希望收藏各类限定主机、正版游戏吗？
您想要享受优美的购物环境，第一时间得到产品信息吗？
优良的产品需要优良的售后服务，我们拥有专门的维修人员。
会员可以享有市价5-8折的优惠购买购买主机配件，
并可享受会员独享产品，第一批招收300名，名额有限。

本店新开业务：内环线内免费送货上门。



本店设有PSP、NDS换卡业务，价格低廉，会员更有惊喜价格！

本店快讯

鉴于市场上大量PS2/PS two/XBOX主机烧机的问题，凡是本店购买PS II/XBOX主机，均赠送和免费安装价值100元的防烧机芯片一块。

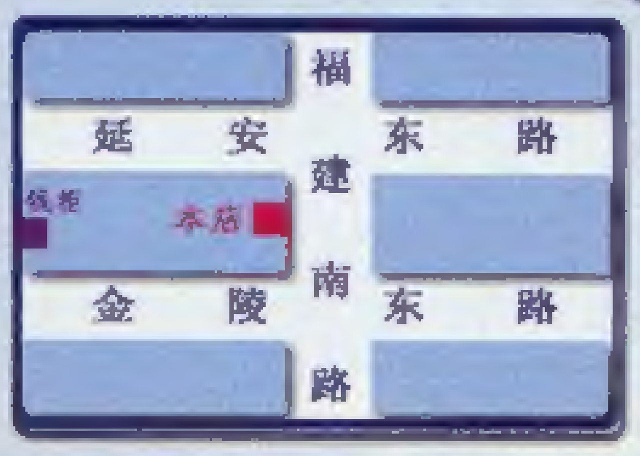
凡在本店购买任何主机（除掌机外）车票报销50元，三月包换，终身维修，所有物品，若假包换。

凭此广告到本店可领取精美礼品一份

本店常设电子竞技交流区，欢迎实况、赛车格斗爱好者前来交流。

欢迎光临网上商城：WWW.gameclub-yh.com
注册即可享受会员价QQ：154575435　交行：405512 2511 3110109
招行：002119449561　工行：1001042301104629210





地　址：上海市黄浦区福建南路64号　营业时间：9：30-20：30
联系电话：021-63733488　13918106851
公交线路：46.135.381.112.隧道三.四.六　邮购24小时到货

&3DM-SMW
www.plumbook.cn

上海圣天游戏玩具精品总汇



汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）

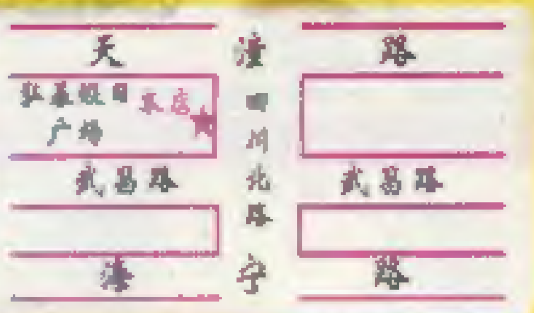
收款人：盛健华　营业时间：早10：00—晚8：00

电话/传真：021-65356097　邮编：200082

虹口店：四川北路188号弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）

公　交：21、17、25、61、63、65、100、220、231、939、848、928、55路。

电　话：021-63077219



PSII主机（70000型　标配）	1650/30
PSII主机（70006型　标配）	1380/30
PS II 主机（50000型普通版 标配）	1650/30
PS II 主机（50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线）标配	2400/30
PS II 主机（50000型 粉红限定版）	1900/30
PS II 主机（50001型 全套）	1450/30
PS II 主机（50002型银色限定版 双原柄）	1680/30
PS II 主机（50006型 全套）	1400/30
PS II 主机（50007型 全套）	1380/30
PS II 主机（50000型 银白色）丝缎绸	1950/30
PS II 主机（50000型 珍珠白限定版 标配）	1850/30
PSX（5000型）	6550/30
PS II 主机（55006型 GT4白色限定版）	1580/30
PS II 主机（39001型）中古机全套	1180/30
PSII主机（异度传说2 限定版）	2000/30
NGC主机　日版带底座	1580/30
NGC主机　日版普通版	1150/30
NGC主机　美版（已改）	1030/30
XBOX生与死限定版主机	3150/30
XBOX普通版（全套）	1550/30
XBOX绿色透明限定版	1650/30
XBOX白光限定版（双手柄）	1580/30
XBOX铁骑	1880/50
GBA主机	490/10
PSone主机（全套）	550/10
GBA-SP主机（全套）	648/30
GBA-SP红白机（限定版）	850/30

凡购买PS2主机者，随赠尘罩，克服保游戏人组织套餐。

本店主机均有一次性开机画面，原装封条一机一号！

广大新老用户，购买PS2正版游戏、NGC正版游戏、XBOX正版游戏的，请来电咨询！

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多，请来电咨询！

大量回收日本原版片主机、本店原版片可以旧换新。

现场修理 立等可取

PS2 正版游戏

因版面有限，无法一一登录，请来电咨询！

PS2 潜龙谍影3代	480元
PS2 红侠乔易2代	420元
PS2 王国之心2代	480元
PS2 勇者斗恶龙8代	730元
PS2 光明之泪	450元
PS2 红侠乔易	350元
PS2 生化危机　逃出生天2代	450元
PS2 战国无双　猛将传	330元
PS2 合金弹头4代	398元
PS2 樱花大战5代（中文版）	430元
PS2 樱花大战5代（日文版）	450元
PS2 仙乐传说	450元
PS2 火影忍者　究极英雄	450元
PS2 机动战士SEED 无尽的明天	430元
PS2 机战MX	550元
PS2 寂静岭4（初回限定版）	470元
PS2 异度传说II	460元
PS2 侍魂零	430元
PS2 剑道球会4	460元
PS2 太空战士X-2（港版）	300元
PS2 鬼武者3代（日版）	298元
PS2 尸人（中文版）	330元
PS2 荒野兵团	430元
PS2 相逢在宇宙	400元
PS2 实体	198元
PS2 VR4	198元
PS2 三国无双3代	430元
PS2 三国无双猛将传	298元
PS2 三国无双帝国	330元
PS2 三国志8代	298元
PS2 NBA2004	298元
PS2 生化危机　逃出生天	398元
PS2 机动战士Z高达	420元
PS2 龙背上的骑士	230元
PS2 生化危机　维罗尼卡	358元
PS2 鬼武者2代	230元
PS2 炼金术士　永恒玛娜	490元
PS2 星之海洋导演剪辑版	398元
PS2 恶魔城　无罪叹息	330元
PS2 第2次机器人战士α	400元
PS2 武刃街	285元
PS2 女忍（中文版）	198元
PS2 女忍（日文版）	160元
PS2 回声之夜	280元
PS2 山脊赛车R6	160元
PS2 前线任务4代	358元
PS2 零红蝶	385元
PS2 战国无双	430元
PS2 刀魂	180元
PS2 街霸三度冲击	298元/10
PS2 天诛红	450元
PS2 罪恶装备—鸠	430元
PS2 沙龙曼蛇	380元
PS2 真女神之数码恶魔传说 天魔度	498元
PS2 宇宙巡航机V	450元
PS2 实况8代	460元
PS2 三维格斗之王最强冲击	430元
PS2 幻想水浒传	450元
PS2VR战士电子时代	398元
PS2 终结者3 救赎	420元

XBOX 正版游戏

XBOX 生与死格斗（1代+2代）合售340元

NGC 正版游戏

NGC [illegible]	420元
NGC [illegible]5代	420元
NGC [illegible]	290元
NGC [illegible]战士	290元
NGC 天外魔境2	285元
NGC [illegible]大乱斗	290元
NGC [illegible]	298元
NGC [illegible]	320元
NGC FF水晶编年史	420元
NGC 生化0	290元
NGC 生化1代	398元
NGC 生化2代	320元
NGC 生化3代	320元
NGC 生化维罗尼卡	350元
NGC 马里奥赛车	395元
NGC 马里奥聚会5代	385元
NGC 马里奥聚会4代	285元
NGC 梦幻之星3代	290元
NGC 梦幻之星1.2	290元
NGC RUNE2代	285元
NGC [illegible]	355元
NGC [illegible]	260元
NGC 口袋妖怪[illegible]	198元
NGC 口袋妖怪[illegible]	398元
NGC [illegible]	220元
NGC [illegible]	185元
NGC PIKMIN2代	420元
NGC [illegible]	420元
NGC [illegible]	420元
NGC F-ZERO.GX	295元
NGC [illegible]	350元
NGC [illegible]	298元
NGC 山脊赛车[illegible]	358元
NGC [illegible]	285元
NGC [illegible]	380元
NGC [illegible]	470元
NGC [illegible]	320元
NGC [illegible]	285元
NGC [illegible]	298元
NGC [illegible]	98元
NGC [illegible]2代	330元
NGC [illegible]2	398元

玩具区

沙滩排球人偶9只	650元
生与死在线扭蛋	150元
变形金刚机器昆虫3只	380元
大黄蜂5只1套	380元
火影忍者扭蛋（全套6个）3代	130元
樱花大战扭蛋（全套6个）2代	120元
樱花大战扭蛋（全套6个）3代	120元
樱花大战扭蛋（全套6个）4代	150元
七龙珠復元版（全套6个）	180元
七龙珠Z（全套5个）	150元
圣斗士星矢海皇版（8个）	120元
圣斗士星矢天界版（8个）	88元
仙乐传说扭蛋（5个）	150元
仙乐传说人偶（14个）	980元
海贼王油漆版（1套）	150元
街霸女性主角1弹	150元
街霸女性主角2弹	130元
欢迎来到茶餐厅（全套6个）	198元
纯情房东俏房客	198元
头文字D人偶（限定版）	358元
一骑当先	398元
SD高达SEED扭蛋（1个）	45元
高达SEED女性主角（5个）	320元
太空战士人偶（7个）	588元
圣斗士必杀技可变光（3个全套）每个	198元
卡普空春丽摩尼卡女性主角4个	650元
街霸15周年人偶（每个）	45元
终结者T2扭蛋（全套7个）	358元
阿童木扭蛋绝版（全套12个）	588元
第1神拳扭蛋（全套）	98元
阿拉蕾瓶盖（全套13个）	180元
太空战士扭蛋（全套8个）	155元
太空战士扭蛋召唤兽每个	85元
FC平机纪念版（5个）	98元
魔界村人偶（全套8个）	390元
星之海洋人偶每个	140元
天诛3代人偶（2个）	320元
人形电脑天使（全套6个）	390元
SD高达46弹	75元
SD高达47弹	75元
SD高达48弹	75元
SD高达49弹	75元
圣骑士（全套7个）	188元
超时空要塞扭蛋（全套）	98元
超时空要塞VF—VF限定版	980元
超时空要塞装备包	450元
北斗神拳人偶（全套7个）	840元
钢缆战车人偶（每个）	45—85元
铁拳帝国人偶（每个）1比6	358元
我的女神人偶（每个）	158元
鬼武	250元
心跳回忆人偶（衣服可脱卸）每个	230元
终结3男主角	358元
终结3女主角	358元
变形金刚20周年擎天柱（全钢）每个	798元
变形金刚1号（全钢）	480元
变形金刚2号（全钢）	480元
变形金刚3号（全钢）	480元
变形金刚4号（全钢）	480元
变形金刚4号（塑料）	288元
变形金刚5号（塑料）	258元
变形金刚6号（威震天）	850元
变形金刚7号（塑料）横炮	238元
变形金刚8号（塑料）消防车	288元
变形金刚补天士	398元
变形金刚大黄蜂	238元
变形金刚大火车	358元
变形金刚惊天雷	358元
变形金刚热破	298元



上海浦东游戏风暴专营店

以诚为本　以诚交友

追求主机质量是我们经营的宗旨，您想买到价廉物美的主机，请来上海浦东游戏风暴。（本店所售主机均有一次性开机画面！）

游戏人生　机不可失

本店所有商品均可送货上门！



主机类（专业批发各类主机并办理邮购业务）

PStwo 70006型	1350元
PSII50002型（银色限定版）	1600元
PSII50004型（水蓝色限定版）	1500元
PSII55006型（GT4陶白色限定版）	1400元
PSII50001型（普通版）	1300元
PSII50002型（普通版）	1350元
PSII50006型（普通版）	1300元
PSII50007型（普通版）	1280元
XBOX 绿色限定版	1650元
XBOX 水晶限定版	1600元
XBOX 港版	1400元
XBOX 美版	1450元
XBOX 日版	1450元
NGC 普通版	1050元
DC	400元
PS	350元
PSone	520元
SS	250元
GBA	450元
GBC	350元
行货小神游GBA-SP	请电询
GBA Link 128M/256M	360/470元
XG Flash2（Turbo.link）256M/512M	450/795元
EZ Flash 1代 128M	360元
EZ Flash 2代 256M	580元
EZ-FA	550元



大量供应各大主机、周边配件及发烧线　PS2原装网卡230元　PS2原装摄像头260元　PS2原装光头300元　PSone原装光头150元

高价（现金）回收各类主机及GB、GBC、GBA（所有主机均可以旧换新）



我们太需要GBA、GBA-SP，您有吗？GBA最高收购价：300元，GBA-SP最高收购价：500元

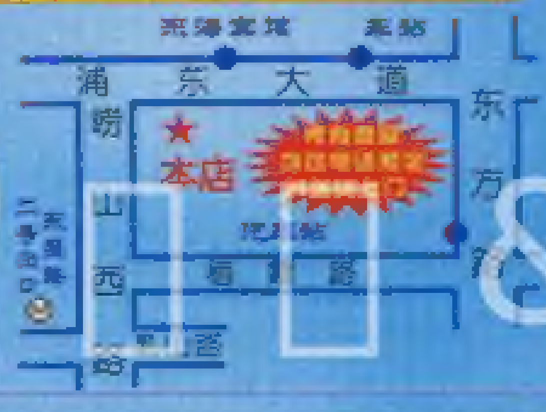
★上海浦东游戏风暴总店

地址：上海市浦东大道276号　邮编：200120　电话：021-68871441　58889005

公交线：公交线路隧道5、8、9线、522、610、620、623、608、619、775、935、936、819、申陆专线、乳合专线到乳山路站下车（地铁2号线东昌路2号出口）

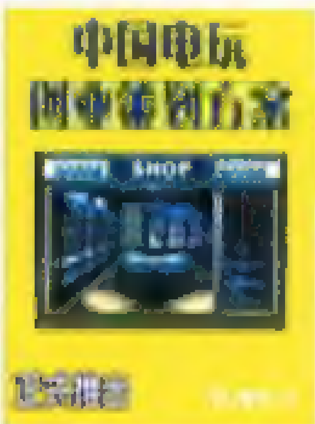
监督电话：13052455950　收款人：忻富顺　营业时间：9：30-20：00　全年无休

GBA游戏30元起，土星游戏400余种（赠送目录壹份），DC正版大量供应20元起，PSII、XBOX台湾精装版大量供应！



www.plumbook.cn





你想开一家非常赚钱的电玩专卖店吗？

《中国电玩创业策划方案》是阳光巴士智业机构推出的第一个创业策划方案，它在深入研究我国电玩市场经营现状和对PS PS2 GBA NGC DC X-BOX SS及周边精品经营的基础上，总结出大量的宝贵经验。该策划方案共16万字，上下两册。它将告诉您怎样选址，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和一手货源信息，并为您免费提供各类后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！　本方案已帮助很多人成功开店赚钱，很多购买者已经给我们反馈回信息，现公布几个：

浙江小沈：我是一个铁杆玩家，对游戏一直非常着迷。看到游戏厅生意红火，就想自己也开一家。但是由于没有开店经验，不知怎样装修、布置、进货、管理，加上一手货源很难弄到，一直没敢动手。后来经朋友介绍，就买了套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天研究了一番，受益匪浅，现在我的店已开张一个多月啦，生意火爆，方案让我少走了很多弯路，真的是很感激阳光巴士。福建小孙：我做电玩生意已经有好一端时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如早有这样的策划报告就好了。

郑重承诺：如果我们向你推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。中国阳光巴士智业机构



你想开一家非常赚钱的动漫精品专卖店吗？

动漫市场迅猛发展，开一家经营动漫VCD DVD CD漫画书及周边精品的专卖店成了当今市场的最佳选择。据权威部门统计数据显示，去年国内动漫产业所带来的经济收益大约在300亿元左右；随着动漫文化熏陶下的青少年的成长，今后动漫市场消费额将有望突破500亿大关。而美国、日本等动漫市场发达的国家每年已在千亿元以上，据日本官方透露：日本漫画产业年纯利已突破６０００亿。阳光巴士智业机构在该形势下推出以面对全国广大动漫精品零售商为主的《中国动漫精品专卖店策划方案》，旨在汇集目前动漫行业最好的生产商家信息与经营理念，同时本着实用、可操作性强的原则指导创业者尽快捞到第一桶金。本方案考察国内外较大的生产商家及典型店铺数百家，总结出一套动漫精品店创业指导领域最为完整和高端的策划方案。方案分上下两册，共18万字，囊括了国内最全面的动漫知识介绍、动漫市场分析、典型经营模式流程指导。告诉您怎样装修，怎样选址，经营方法，理念和技巧及完整的一手货源信息及进货目录表；专业、特色的装修图；另外还增加了城市规模与动漫店容纳度量性分析表及《实用动漫店管理手册》。

顾客反馈信息　（河北小徐）

我是动漫爱好者，卡通动漫一直伴我长大。工作后，枯燥的工作让我不断有创业的冲动，听朋友介绍《中国动漫创业策划方案》后，觉得开一家动漫店既能赚大钱又符合我的兴趣，于是就买了一套，看后觉得很好，几乎手把手教我开店，怎样装修，怎样选址，怎样经营等尤其进货渠道帮了很大的忙，我立刻上手，现在每月利润已有近万元，真的很高兴，对未来充满了无限的希望。感谢阳光巴士给我的支持和帮助。



十五天打造维修高手

继成功推出《中国电玩创业策划方案》后，阳光巴士又全力为广大朋友奉献上该维修大全——全彩页，一百多个维修实践案例，每一案例从故障现象、原理、解决办法等多个角度加以讲解，图文并茂、详细实用，解决PS、PS2维修过程中95%的问题，是您赢利和降低成本的最佳手段。凡购买该书的朋友，均可成为网上vip享受长期咨询和交流服务。

专家点评：蔡勇先生

我从事无线电和电玩维修十多年，一直没有一套针对PS、PS2游戏机的专业维修大全，所有工作都得自己摸索。今天，阳光巴士智业机构让我针对这套书提提意见，我以激动的心情阅读了两遍，大有相见恨晚之感，这本书无线电专业知识比较扎实，而且图文并茂，浅显易懂，比较实用，其中的100多个案例覆盖了PS,PS2故障的绝大多数问题，每一个案例的现象，原因，解决办法都介绍的非常详细，的确是一本好教材。即使是一个没有太多无线电基础的人，也能较快上手。本书还提供进货渠道，真是考虑全面。阳光巴士智业机构做的工作的确扎实有用。我向大家极力推荐这套教材。

顾客反馈信息　（李毅先生）

我的电玩店维修和加直读一直是一个较大的问题，我一直在关注阳光巴士的维修大全，花了480拿到这套教材，看后受用不少，在经营中立刻显效，按方案上的方法修好了几个以前的坏光头，全部读碟正常，仅这个就把买书的钱赚了回来。真是感谢阳光巴士智业机构！

中国阳光巴士智业机构 Sunbus

咨询及联系方式：028-83187436,83187438,86388589,013981716687　详细信息请登录网站查询！

中国阳光巴士智业机构成都总部地址：成都市一环路北二段14号嘉兴综合楼3楼

中国阳光巴士智业机构广州部地址：广州市新基路26号　www.sunbus.cn　sunbus@vip.sina.com

www.plumbook.cn

12月25日全国上市



第8辑赠品更丰富，别错过哦！

赠

精美赠品
PSP模型钥匙扣
五种图案随机一款





赠

还有一份
神秘礼品哟！

口袋光环
收录PSP实机功能演示
及多部游戏试玩影像。

赠

最新掌机资讯
最强达人演示
尽在口袋光环



精彩内容预告

PSP完全评测报告

随着索尼新掌机PSP的发售，我们在第一时间带给大家它的完全评测报告，让你深度了解这款新时代掌机。

NDS解剖报告

让我们把NDS拆个七零八落，看看它里面都有些什么吧！

幸运大抽奖活动继续展开！



NDS、PSP、小神游SP 全都可以拥有！

只要购买《掌机王SP》就可以参加幸运大抽奖，中奖读者可获得我们送出的PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒等丰厚奖品，机会不要错过。

□□□□&3DM-SMV
www.plumbook.cn